Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

Nr. 7 APR 87

Pris 25 kr



I DETTA NUMMER

CHOCK
De dödas dag

DRAKAR&DEMONER
Stridskonster

ZONEN
Rubbitbekämpning

TENNHJÄLTAR
Ny spalt

Monstermaffigt!



GT2 Stormjätte



ORI/UN6 Orchryttare/Ringvålnad



DRI Hungrig drake



DEI Elddemon



DR2 Flygande drake

Nya rollspelsfigurer från Prince August.

Se alla Prince August rollspelsfigurer hos din leksakshandlare. Marknadsförs av AB Jan Edman, Vagnhärad.

ÄVENTYRSSPELS

Nya SINKADUS

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Allt material är copyright TAMB Äventyrsspel HB 1987. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Brev till tidningen sänds till:

Sinkadus
Äventyrsspel
Frihamnen
10056 Stockholm

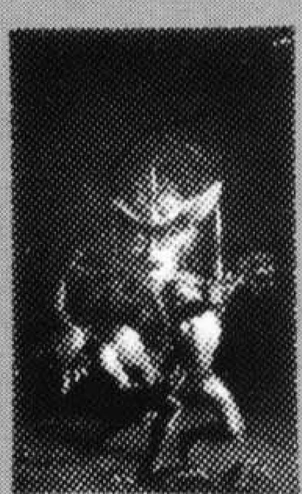
Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg. I redaktionen: Olle Sahlin, Fredrik Malmberg, Anders Blixt. I ateljén: Klas Berndal, Stefan Thulin, Nils Gulliksson. Illustrationer: Stefan Kayat, Stefan Thulin, Håkan Jansson, Martin Rhedin, Tobias Green, Åke Rosenius, Ewiz Ehrsson. Administration: Monika Thor, Niklas Krogh, Dennis Stillwell, Lars-Åke Thor. Prenumerationer: Malin Gustafsson. Omslag: Rowena Morrill

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus är välkomna. De ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Ta endast upp en sak per ark. Skriv även namn och adress på varje ark. Om manuskripten önskas i retur, måste ett frankerat svarskuvert med namn och adress bifogas.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationspris: 145 kr för 6 nummer. Betala till pg 16426 – 9 Äventyrsspel. Glöm inte att ange namn och adress på inbetalningskortet.



Rowena Morrill

I detta nummer

Ledare

I jämförelse med utlandet är den svenska spelbranschen väldigt liten. Innan Trivial Pursuit kom ut tyckte nog de flesta att spel var roligt när man var liten men på sin höjd har man ett schackspel hemma när man blir vuxen. Det har helt förändrats.

Spelbranschen har också förändrats. Just nu är de nya spelen bättre än någonsin, och egendomligt nog är väldigt många nyheter äventyrsbetonade; actionfyllda, och med spännande teman. Vi tycker att det här är bra och visst är det mer accepterat att spela spel om drakar och trollkarlar idag än för fem år sedan?

Äventyrsspels huvudnäring är givetvis rollspelen. Vi kommer att utveckla oss först och främst inom detta område och under de närmaste åren kommer många nyheter att sippra ut från oss. Med den erfarenhet vi har tror vi oss dessutom veta vad ni, spelarna, vill ha.

Men eftersom fler människor än någonsin har lärt sig uppskatta spel på fritiden kommer ni därför att få se även annat än rollspel från oss. Sherlock Holmes och Talisman är bra exempel på det. Vår strävan är att alla ska kunna hitta sitt favoritspel bland de som bär Äventyrsspels logo.

FREDRIK



Hemmafronten

Hur många spelsystem kan den svenska marknaden svälja?
Vilka soloäventyr tycker kunderna är bäst?
Vad vill ni helst ha – äventyr eller regelsupplement?
Hur stort intresse finns det för en komplett "Ereb Altor"-låda?

Dessa och en miljon andra frågor surrar hela tiden i våra huvuden och vi måste oftast gissa oss till svaren. Även om vissa av oss besitter färdigheter utöver det normala så behövs lite hjälp på traven och därför tänker vi återinföra enkätsystemet som vi började med i Sinkadus nr 1.

När vi har behov kommer vi helt enkelt att bifoga ett kort där vi har ställt samman ett antal frågor som är intressanta för oss. Läsarna förväntas sedan svara mangrant på ett annat kort. Vi kan sedan i lugn och ro analysera svaren och använda dem som hjälp när vi beslutar om vilka produkter som vi skall börja arbeta på.

En väldigt viktig detalj är att ni inte överdriver svaren. En fråga kan vara att poängsätta artiklarna i ett nummer av Sinkadus. Att då sätta högsta poäng på samtliga artiklar förstör hela resultatet. Tänk noga igenom svaren.

För att vi skall kunna behandla enkäten maskinellt har vi ställt frågorna så att de skall kunna besvaras med siffror. Frågorna står på ett bifogat kort och svaren skall skickas in på den andra halvan. Här är ett utmärkt sätt för er som inte orkar författa ett brev till oss att göra er hörda.

Fanzine

Jag hänger inte med längre. Det har börjat dyka upp massor av små lokala speltidningar runt om i landet. Jag tittar i klubbspalten och ser fantasifulla namn som "Rurik", "Pegasus", "Alea Jacta Est" , "Goblinkoppling". Om möjligt kommer de ut ännu mer oregelbundet än Sinkadus; de är små och opretentiösa men innehåller en del intressanta nyheter och skvaller om hobbyn. Om du ger ut en sådan klubbtidning eller dylikt så skulle vi uppskatta det om du skickar oss ett nummer då och då.

Intern personalutbildning

Någon gång då och då kommer någon av cheferna in med en egendomligt lysande blick. "-Åh nej, managementspöket". Det är bara att inta låg profil och hoppas att man inte utsetts som mål för hans senaste "företagsutveckling" som sporrats av någon bok för företagare.

Den här gången var det Klas Berndal som fick för sig att nu skulle ateljépersonalen minsann skolas i kännedom om spel. Eftersom han själv började som inbiten krigsspelare på 70-talet, dammade han raskt av ett gammalt "Napoleon at Waterloo", slet tag i Stefan Thulin och bänkade sig för pedagogisk personalvård på kvällstid i köket med pizza och Coke, som sig bör. Herr Berndal var inställd på att förklara tjusningen med strategispel och under truppuppställningarna bedyrades vikten av att spela och inte av att vinna. Ingen tvivlade på syftet men efter herr Thulins trevande öppningsdrag (med massor av blottor i linjerna, givetvis) förvandlades doktor Jekyll snabbt till Mr Hyde och med femton års erfarenhet av hexagoner och taktikstudier förintade Herr Berndal den unge nybörjaren enligt konstens alla regler. Herr Thulin överlevde hela tre drag och det dröjer nog länge innan han tar tag i ett konfliktspel igen. Han hördes muttra om Attila och barbarerna på bussen hem. Herr Berndal log nöjt, markerade ännu en seger i sin svarta bok och har fyllt sitt "utbildningsbehov" för ett tag framöver.

Vi andra bävar inför stunden när cheferna börjar läsa fantasy-litteratur.

Arbetsmarknadskonflikt

Redaktionen har förklarat krig mot ateljén. Själva hävdar redaktörerna att de vänder sig emot den "slappa attityden" och "dåliga musiksmaken". Klas Berndal tror att de egentligen bara vill åt deras kontorsrum eftersom ateljén har flest fönster mot Lidingö. Hittills har vi bara sett skärmytslingar – cigarettrök blåser in till redaktörerna från Stefan Thulins rökhörna, elden besvaras snabbt med välriktade blomsprutestrålar från Olle Sahlin. Inget vet ännu om Anders Blixt är en mullvad. Det intressanta är egentligen hur diplomatin sköts. Receptionen och ekonomiavdelningen är pro-redaktionen och drar för mycket skatt på ateljépersonalens löner . Värre är att de gömmer kontorets kakor och kaffebröd. Sist hittades en förrådsdepå (sockerkaka) i frysen. Fredrik Malmberg har ännu inte intervenerat men politiska bedömare placerar honom vid ateljéns sida efter Anders Blixts ständiga attacker mot hans val av slipsar. Tradition (slagskeppet) tros vara neutrala. Rapport följer i nästa nummer.

Spelkongress-87 "The Game is Afoot"

Vi har nu börjat detaljplanera kongressen. Det blir förutom rollspelsaktiviteter betydligt fler brädspelsdemonstrationer mm i år. Vi pratar med olika föreningar som kommer att hjälpa till att anordna olika evenemang. Vi siktar på ett större antal deltagare i år, mellan 800–1000 st. En av skillnaderna blir att man inte förhandsbokar lunch och middag utan det gör man på platsen. På grund av administrativa skäl och brist på intresse kommer vi inte att erbjuda hotellrum i år. Antingen kan du boka direkt och begära helgpris eller så kontaktar du turistföreningen i Stockholm och bor på vandrarhem. Fast vi rekommenderar dig att ta kontakt med spelklubbar i Stockholmsområdet och höra om deras medlemmar kan ställa upp och ta emot en eller fler kongressbesökare under helgen. Om du själv har en klubb som kan hysa in några besökare (gratis, naturligtvis) så kan du höra av dig till oss på Äventyrsspel.

Kan du teckna lika bra som Nisse Gulliksson?

Tydligen inte. Vårt rop efter tecknare för några nummer sedan resulterade i att ett femtiotal bidrag hamnade hos Klas Berndal. De flesta följebreven inleddes med "Jag är varken rutinerad eller lika bra som Nisse Gulliksson, men...". Men även en blind höna kan finna korn och Klas måste ha lyckats med sitt "Finna dolda ting", för han hittade några hopp vars alster du kommer att möte i detta och kommande nummer av Sinkadus.

Utgivet sedan förra numret

Monsterboken 2, Rollformulär till Mutant 2 och Sagan om Ringen. Samtidigt med detta nummer släpper vi Svavelvinter som blev försenat, Grymkäfts fällor och Bortom skuggornas port (Silverstjärna 3).

Rohan

Det här är den första kampanjmodulen för Sagan om Ringen. Den är ungefär lika stor som Svavelvinter, det vill säga två häften plus karta, och vi planerar att förpacka den i en låda.

Modulen förtäljer historien kring Rohans ryttare under tre perioder: i Rhovanion före Vagnsryttarnas invasion, i Éothéod i Anduins dalgång och deras bosättningar i Rohan. Modulen inkluderar kartor över Helms klyfta, Edoras, Dune Harv och innehåller information om flera personer ur Ringen-trilogin: Ormstunga, Helm, Théoden, Éomer och Éowyn. Anders Blixt redigerar just nu texterna och vi diskuterar hur vi skall lösa problemet med kartor över Midgård. Frågan är om vi skall använda originalkartorna eller göra helt egna. Det vi väljer nu lär vi få dras med i framtiden. Ett annat problem är prissättningen på Sagan om Ringen-material. Tolkiens arvingar vill ha ersättning för att man använder deras verk och det är ju naturligt. Vi gör dock allt vi kan för att denna fördyring inte ska slå igenom för mycket i priset till konsumenten.

Tharbad

Tharbad är en av de större handelsstäderna väster om Dimmiga Bergen och den är full av tjuvar och annat löst folk, perfekt för Sagan om Ringen-äventyr. Det är det första av de normalstora äventyren (ungefär som Kandra) som vi kommer att ge ut. Vi hoppas kunna publicera det i höst.

Mörkmården

I "Bilbo" beskrivs delar ur Mörkmården, men på inga vägar så noggrant som ni kommer att få det serverat här. Ursprungligen var detta utgivet i två delar, norra och södra, men vi funderar på att slå ihop dem till en jättemodul. Området kryllar av händelser i olika tidsåldrar. Det var i Erebor, strax öster om skogen, som Bilbo träffade Smaug, och söder om den stod slaget vid Dagorlad. Mer information kommer i nästa nummer av Sinkadus.

Gigant

Anders får väl själv uttala sig om denna hans ögonsten:

"Under mars månad ska jag sammanställa allt material som ska med. Det är synnerligen digert; jag själv och flera andra konstruktörer (t ex Leif *Kandra* Eurén, Mats *Mutantkosackerna* Blomqvist och Erik *Svavelvinter* Granström) har försökt skriva om sådant som vi själva skulle vilja ha med och sådant vi tror ni är intresserade av att läsa. Vi har ju fått många brev med önskemål om vad vi ska ha med. Det som oroar Fredrik mest är att reglerna ska bli alltför svåra och komplicerade, men jag anser själv att komplicerade ämnen kräver detaljerade regler. Vi får väl se vad ni tycker. Helt uppenbart är dock att Gigant knappast är något för en nybörjare, utan att den vänder sig till rutinerade spelledare. Det kommer att bli två regelböcker i boxen. Omslaget blir från samma serie Elric-bilder vi har använt tidigare, denna gång *Sailor on the Seas of Fate*."

Mutantboken

Läsekretsens bidrag börjar komma in i ett snabbare tempo. Tyvärr är det alldeles för många vapen och alldeles för lite övrigt. Minst hälften av breven innehåller vapen, de flesta endast mindre variationer på sådana som redan finns i spelet. Vi vill hellre ha andra prylar som kan användas till annat än strid. Så om du vill ha med ditt bidrag i boken bör du nog försöka tänka ut något som aldrig tidigare har förekommit i Mutant. Eventuellt kommer vi att lägga in Den Flygande Holländaren som en del av Mutantboken, men vi har inte bestämt oss ännu. Läs gärna Anders Blixts kommentar i det här numrets brevspalt.

Mutant-äventyr

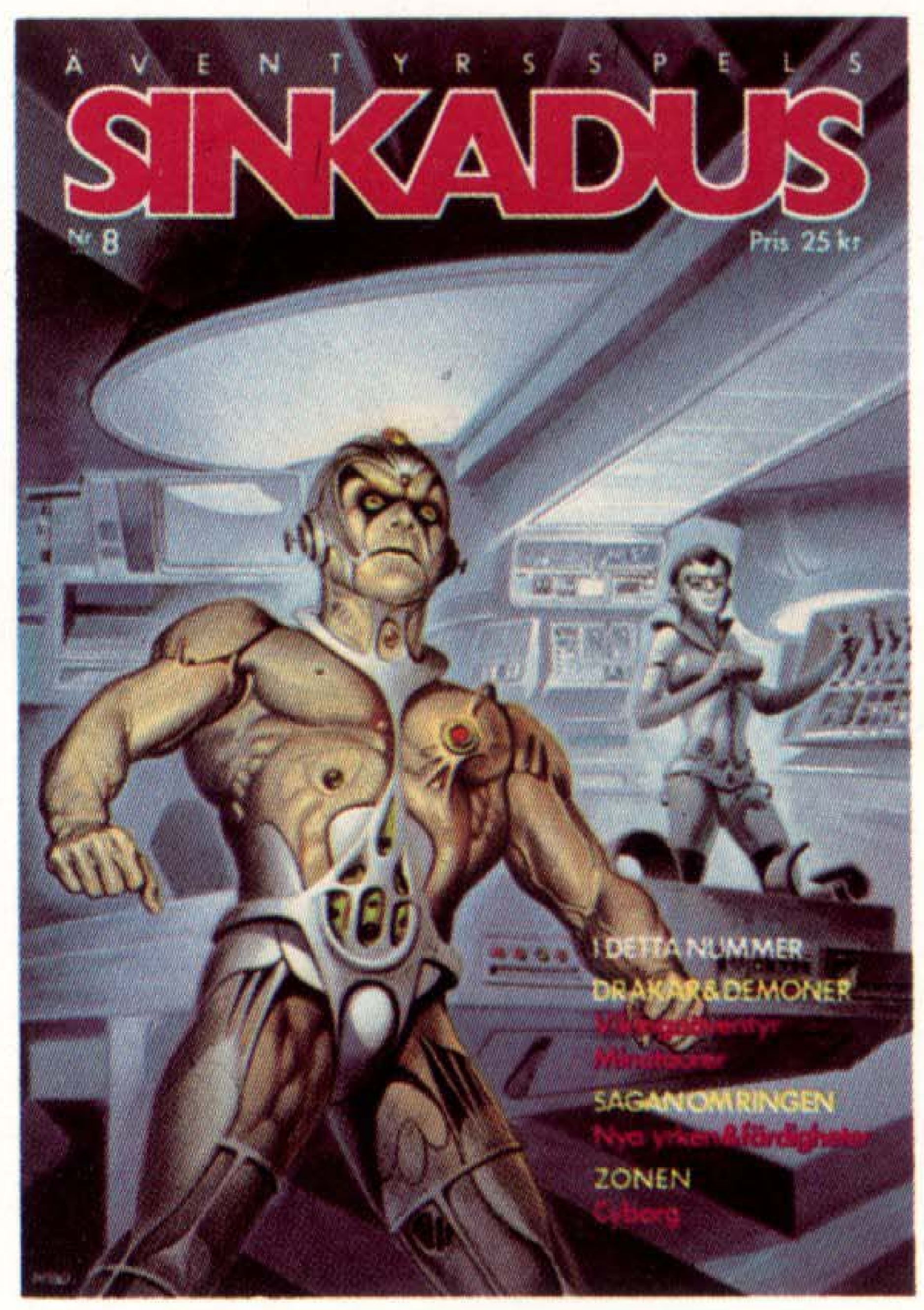
När det gäller Mutant-äventyr så har vi problem. Nästan alla äventyr som vi publicerar är tillverkade av frilansare som inte tillhör firman. Själva måste vi koncentrera våra begränsade tidsresurser på att konstruera spel och supplement. Vi får in tillräckligt många goda Drakar och Demoner-äventyr för att kunna hålla uppe en hyfsad utgivningstakt, men vi får in väldigt få Mutant-äventyr. Och de vi får in är oftast väldigt korta och inte särskilt välgjorda. Vad det beror på vet vi inte, men detta gör att vi inte kan publicera så många Mutant-äventyr som vi skulle vilja. Vi skall försöka få in fler i Sinkadus, för att kompensera, men det kräver faktiskt också er medverkan. Om ni skickar in äventyr får vi något att publicera.

Soloäventyr

Vi har börjat översätta "Fasans djungel" (Ensamma Vargen 8) som beräknas komma ut under hösten. Kommer ni förresten ihåg soloäventyren i Midgård, som vi har tjatat om i över ett år? Det verkar slutligen som om författarna har kommit överens med Tolkienredaktörerna och vi hoppas och tror att det första Midgårds-soloäventyret skall komma ut i år.

Bigger is better

Höstens och vinterns produkter planeras just nu för fullt. En klar trend är att vi kommer med större, mer detaljerade produkter. Fördelen med detta är att spelvärdet blir högre. Nackdelen är att de blir dyra. Vi har flera saker i den här kategorin och hur man ska producera dem är en nöt som ska knäckas. Helt klart är att vi inte kan ge ut sju moduler/äventyr/supplement i 150–200 kronorsklassen under en femmånadersperiod. Vi kommer att hitta något sätt att bryta upp dem eller sprida ut dem under en längre period. Vi har bl.a. Marsklandet, som är en serie äventyr i Ereb Altor, Nippon, som ännu så länge bara planeras, men som är ett Japan-supplement till Drakar & Demoner. Och så vinterns nya rollspel, som vi återkommer till i nästa nummer.



I nästa nummer

Allt om vikingar till Drakar & Demoner; ett annat sätt att använda djur i Mutant; en inledande artikel om tennfigursmålning och bilder på några av vinnarbidragen i Traditions figurmålartävling; samt allt om Conan av Cimmerien i Porträttgalleriet.



Brevspalten

Förbjudna zoner

Jag undrar vad en Förbjuden zon egentligen är för något. Varför har den blivit förbjuden? Är det för att det är farligt att vistas där på grund av radioaktiv strålning. I så fall kan man ju inte alls gå in där.

Johan

En förbjuden zon är ett område som har utsatts för ett kärnvapenanfall vid något tidigare tillfälle. Strålningen har förut varit så kraftig att alla som har gett sig in i området har dött eller blivit svårt sjuka. De som överlevde kriget visste om att dessa platser var farliga och varför, men därefter försvann de kunskaperna och eftersom människor utan högteknologi inte vet så mycket om strålning, har de inte längre förstått varför de har blivit sjuka. Området har förklarats som "tabu" – förbjudet. Allteftersom tiden har gått har strålningsnivån sjunkit och det är åter riskfritt att bege sig in i området, såvida din SL inte har befolkat området med en mängd otrevliga figurer…
– Red.

Artiklar till Sinkadus

Ni får väl en hel del artiklar, monster och andra saker från rollspelsfans. Jag undrar hur ni väljer ut vilka ni vill publicera. Vilka regler har ni när ni bestämmer om något är intressant eller inte?

Peter Bloch

När vi får in ett bidrag från läsekretsen hamnar det först hos Anders Blixt, som är den på firman som mest sysslar med rollspel. Han får själv berätta hur han resonerar när han bedömer ett bidrags kvalitet:

De bidrag jag får kan främst delas in i två kategorier: artiklar och saker. Saker är monster, prylar, besvärjelser och liknande. Artiklar är omfattande verk om ett visst ämne, tex ett äventyr eller artikeln om tomtar i Sinkadus nr 6.

När jag läser igenom en "sak" tittar jag först på hur originell, välgjord och genomarbetad den är. Det mesta vi får in liknar andra saker. T ex får vi in massor av vapen till Mutant, varav de flesta är varianter på sådant som redan finns publicerat och därför inte är särskilt intressant. Om man redan har flera olika sorters automatgevär blir ytterligare ett i samlingen rätt tråkigt. Däremot är andra sorters fynd som aldrig har förekommit förut mer värda.

Härnäst ser jag hur välkonstruerad "saken" är. När det gäller varelser så är detta ofta den svaga punkten. Varelsen beskrivs med sina grundegenskaper och kanske två meningar: "En gnurk är ett köttätande djur som lever i djupa skogar. Den äter allt den får tag på och är livsfarlig i strid." Jaha, tycker jag, var det allt? Hur ser den ut? Vilka levnadsvanor har den? Vad jagar den för byte? Och så vidare. Och eftersom alla dessa frågor har lämnats obesvarade av konstruktören, så kan gnurken aldrig bli någon bra "sak" att publicera. Se därför till att ha ordentliga och väl genomtänkta beskrivningar av hur en "sak" fungerar. Var inte rädd för att du ska skriva för mycket. En sida i Sinkadus motsvarar ungefär sex maskinskrivna A4-sidor, så du behöver inte vara orolig. Så om du vill få en "sak" publicerad, se då till att den inte liknar något som redan har blivit publicerat och att den är noggrant beskriven.

En artikel måste vara lång, flera maskinskrivna A4-sidor. I rätt stor utsträckning gäller samma regler som för "saker", d v s originalitet och gott hantverk. När det gäller äventyr så har de flesta vi får följande intrig: spelarna får ett uppdrag, de reser till en plats, slåss, utför uppdraget, reser tillbaka och får sin belöning. Om du lyckas konstruera ett äventyr som har en annan uppbyggnad på intrigen såhar du omedelbart rejält förbättrat dina chanser att få det publicerat. Vissa äventyr har ingen intrig alls, utan består bara av en underjordisk labyrint i vilken man kan promenera omkring och slå ihjäl monster. De är inte särskilt kul.

Se alltid till att äventyret är provspelat innan du sänder in det, så att du själv har upptäckt vissa av dess svaga punkter. Till vilka spel är vi främst intresserade av äventyr; tja Mutant, Mutant 2 och SRR står väl högst på listan just nu, men allt är värt att titta på. När det gäller SRR är vi bara intresserade av Sinkadus-äventyr, och där har vi väldigt höga krav på att de ska stå i överensstämmelse med Midgårds anda.

Rena artiklar bör handla om sådant som inte finns beskrivet redan. Många skriver till oss och vill att vi ska ta upp det ena eller det andra ämnet. Men om du vill det, kan du inte själv skriva artikeln? Vi hinner inte göra allt själva och tycker att det är jättetrevligt när ni, våra läsare, bidrar med era idéer. Vi kan inte tänka alla bra tankar själva, utan ni hjälper oss verkligen när ni skriver egna artiklar. Sådant som våra läsare vill veta mer om är till exempel olika slags varelser i sagovärldarna. Vi har redan haft artiklar om älvfolken i allmänhet och om tomtar. Jag ser gärna fler sådana komma in från läsekretsen. Vi har en om minotaurer under uppsegling, och andra varelser väl värda att skildras är tex dvärgar, kattmän och svartfolk. Men vi är intresserade av artiklar om vad som helst som har beröring med våra spel. När du väljer ett ämne, ta då gärna upp något som du tycker är viktigt och som du gärna skulle vilja läsa om. Se bara till att skriva långt och detaljrikt; en artikel kan vara hur lång som helst. Om du vill sända in regelförslag bör du ha speltestat dem i din kampanj först.

Och om du blir refuserad av oss, låt inte det nedslå dig utan försök igen. Alla lär vi oss av våra misstag och alla, även de bästa, artikelförfattare har blivit refuserade någon gång. När jag började ägna mig åt rollspel var jag 18 år och en glad amatör. Det är enbart genom att lära mig av mina misslyckanden som jag har hamnat där jag är idag. Mycket av det jag en gång skrev, skulle aldrig kunna publiceras i Sinkadus; det är helt enkelt inte tillräckligt bra.
– Anders Blixt

Sagan om Ringen-beröm

Jag skulle vilja tacka äventyrsspel för rollspelet Sagan om Ringen. Det är det hittills bästa svenska rollspel som har givits ut. Varför satsar ni inte lite mer på SRR? jag menar, ger ut äventyr med mera.

Hälsningar, Tair Diolech

Tack för de orden. Jodå, det kommer saker till SRR; flera moduler och äventyr är på gång. Du hittar all information fortlöpande i Hemmafronten.
– Red.

Spelföreningar

Jag är en ganska oerfaren spelledare, och jag och några kompisar har tänkt starta en spelklubb, så jag behöver lite tips. Hur gör man?

Kalle Sintorn

Vänd dig till Fritidsförvaltningen i din kommun och berätta att du vill starta en förening, så kan de hjälpa dig med det du behöver veta.
– Red.

Ereb Altor-karta

Jag undrar om det kommer ut någon karta över Ereb Altor till Drakar och Demoner. Om spelarna vill resa från Jiphun till Kandra till exempel, så vet man ju inte hur långt det är och vilken tid det tar.

Peter Sparell

Det kommer en karta någon gång i framtiden. Om vi tar med Jiphun eller inte, är ännu inte bestämt. Men det är en bra idé.
– Red.

Hindenburg-karta

Jag skriver för att jag har en önskan om att ni ska göra en karta över Hindenburg i Sinkadus. Var snäll och gör den, för den behövs.

Jens Eriksson

Det är också något vi skulle vilja göra, men som vi inte har tid avsatt för. Men som alltid är vi intresserade av vad ni själva kan åstadkomma. Om vi får in en bra beskrivning och en bra karta, publicerar vi dem genast. Säkert finns det någon som sitter och trycker på Hindenburgs Auktoriserade Kommunkarta utan att tala om det för oss. Skicka in den istället!
– Red.

Höga priser mm

Jag är en kille på 13 år och jag har några frågor till er.

1. När jag köpte Kandra såg jag att det stod "Ereb Altor, vol I" på den. Vad står det för?
2. Varför måste allt vara så dyrt? Kandra tex kostade 79:–, svindyrt!
3. Är det tillåtet för andra företag att skriva äventyr till era spel?
4. Har Drakar och Demoner någonting med Dungeons & Dragons att göra?

Joakim Melin

1. Ereb Altor är namnet på den spelvärld som vi på Äventyrsspel jobbar med. Framöver kommer vi att publicera fler "volymer" i olika former. Kampanjäventyret Svavelvinter är volym II. Marjura och det Trakoriska riket ligger också i Ereb Altor, men vi har inte bestämt exakt var i förhållande till Kandra än.

2. Dyrt och dyrt, tja, men innan du har Kandra i din hand är det väldigt många som har jobbat med produkten. Räkna först bort momsen på ungefär en femtedel av priset, sedan kan du ta bort hälften av vad du har kvar, för det är ungefär vad affären lägger till. Av de 30–35 kronor som återstår skall vi betala konstruktör/ översättare, illustratör, sättning, tryck, distribution via vår grossist, och våra egna löner, lokalhyra och allt från pennor till datorer. Tyvärr går det inte att hoppa över några led.

3. Nej, inte så där utan vidare, men under kontrakt kanske. Det har dock inte varit aktuellt än.

4. Nej. Drakar och Demoner började som en översättning av ett numera ganska okänt spel som heter Basic Roleplaying. Den version som vi har idag tillsammans med Expertreglerna, är dock ett helt eget spel.
– Red.

Lättare rollspel

Jag tycker att era rollspel är alldeles för svåra. Kan ni inte ge ut ett lättare rollspel utan så många tabeller och poäng.

Bokspelen och deras spelsystem gillar jag.

En Sinkadus-läsare

De flesta som skriver till oss vill snarare ha svårare spel. Vi har gjort den bedömningen att soloäventyren fyller behovet av "enklare spel".
– Red

Rättningar

Sagan om Ringen

Rollformuläret har några oklara punkter. Nivåbonusen antecknas i den kolumn som felaktigt betecknas "rang". Förkortningen SÄ betyder "särskilda regler" och innebär att den färdigheten skiljer sig från de normala. Belastningsavdraget är lika med STY-bonus minus det värde som anges i BT-5. Det är noll eller ett negativt tal. Om det av någon anledning blir större än noll, så skriver man dit 0.

I tabellen över modifikationer för AST-1–AST-11 har det blivit några småfel. Modifikationen +10 gäller för D-skada och +20 för E-skada.

I exemplet för avsnitt 3.3 ska man kryssa i tre rutor för Kroppsbyggnad.

Mutant 2

I Mutationstabellen hittar man mutationen 19 Sonar med en hänvisning till grundreglerna. I en äldre tryckning av Mutants grundregler kallades denna för 19 Radar, vilket har vållat en viss förvirring. Dessa två är identiska.

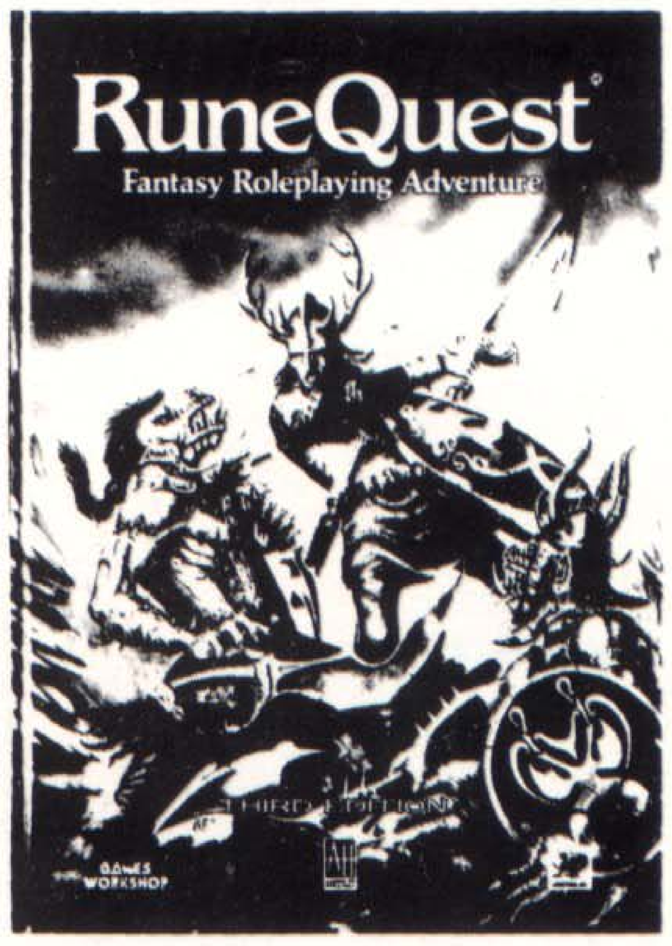
Monsterboken 77

Lindormen har fått felaktigt naturligt skydd. Det ska vara 6 poäng.

WE WRITE THE RULES.

Hot-line
Ring 08-61 17 05
för senaste nytt
på spelfronten.

13/4-16/4 är det **Äventyrsspelsvecka** på Tradition. Träffa Nisse Gulliksson, Anders Blixt, m fl, från Äventyrsspel.



Runequest är ett fantasyrollspel på engelska anpassat för den som vill skapa sin egen värld. Det är en kusin till Drakar & Demoner med ett liknande spelsystem, tre sorters magi och 30 monster. Hårdinbunden, 96 sidor.

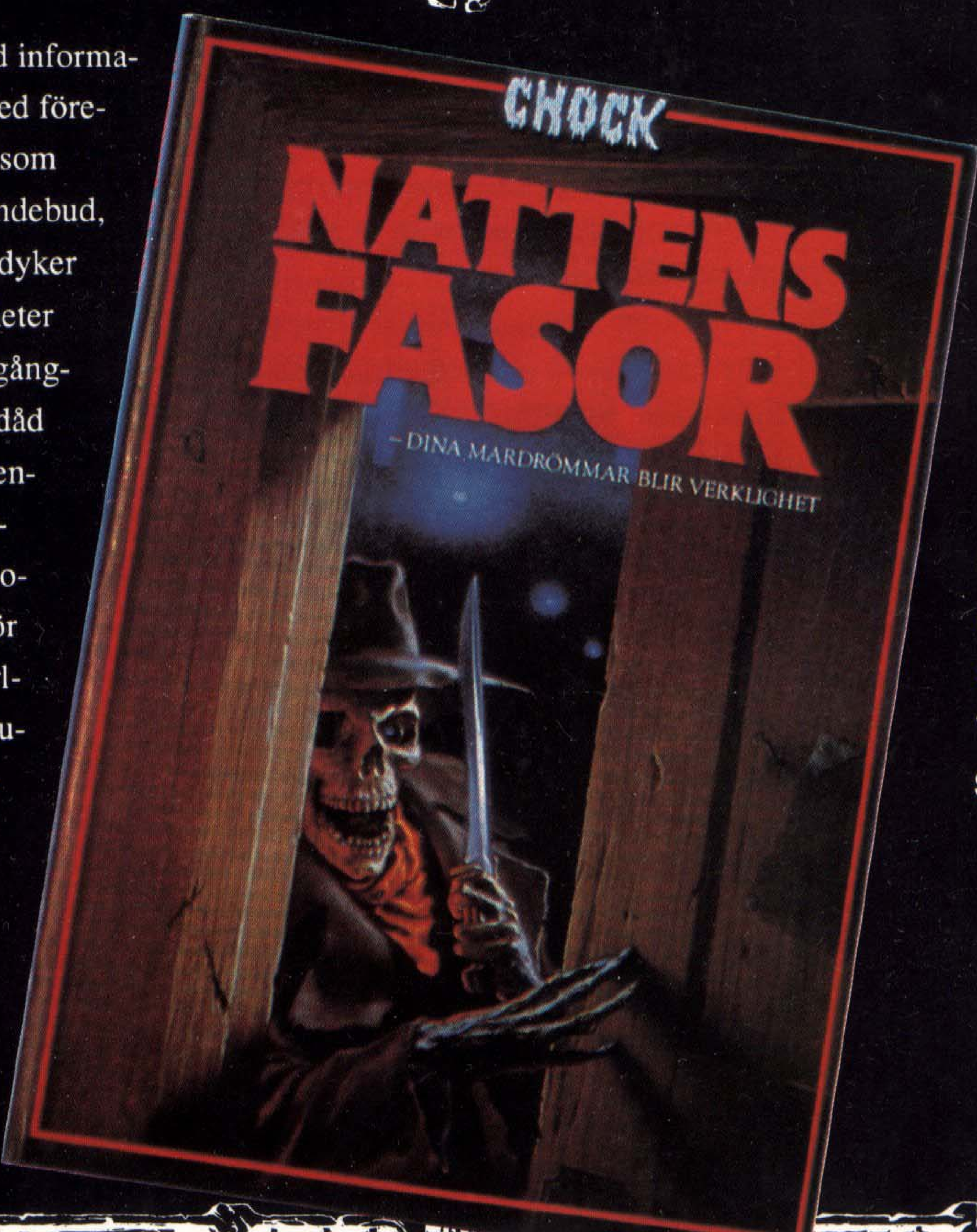
139:-

TRADITION

HUMLEGÅRDSGATAN 13
114 46 STOCKHOLM
TEL 08-619301

Att försöka sammanfatta den mängd information som finns om greve Dracula med föresatsen att att lägga fram en uppsats som ska vara till nytta för S.A.V.E.s sändebud, är en oerhört svår uppgift. Dracula dyker endast sällan upp under omständigheter som låter sig dokumenteras. De få gånger så har skett, har emellertid hans dåd blivit ytterst väl beskrivna. Dokumentationen har varit alldeles för omfattande: hysteri har blandats med historia och resultatet har blivit farligt för envar som avser att konfrontera världens mest fruktade vampyr. Alla studier om och kring Dracula innehåller ett element av osäkerhet och famlande i mörkret — och mörkret är just den plats där greven känner sig som mest hemmastadd.

Dr Desmond Kearney,
kurator vid S.A.V.E.s arkiv



Nattens fasor är ett utmärkt hjälpmedel för varje Chockmästare. På 96 fullmatade sidor presenteras några av de vidrigaste varelser från det Okända som hemsöker vår värld, t ex greve Dracula, Vampyrninjan, den stora Zombiemästaren, hemsökta hus, sammanlagt elva mäktiga vampyrer, 31 andra varelser, 17 vanliga djur och 24 nya besvärjelser.



OBEVÄPNAD STRID OCH ETT NYTT FOLKSLAG TILL DRAKAR OCH DEMONER

Stridskonster

av Anders Blixt

De regler för obeväpnade stridskonster (karate och judo) som presenterades i Expert Drakar & Demoner är mycket förenklade. De gjordes för att vara lätta att använda i spel. Denna artikel behandlar stridskonster mer utförligt, och är lämpliga för de spelledare som vill använda svårare och mer flexibla regler. Om man använder dessa regler ersätter de fullständigt färdigheterna Judo och Karate i Expertreglerna.

Varje SL kan bygga upp egna typer av stridskonster. Var och en fungerar som en separat färdighet. Alla stridskonster är SMI-baserade färdigheter med BC 0. De använder olika tekniker och är olika svåra. En stridskonst är uppbyggd av flera komponenter som bildar en enhet. När en rollperson lär sig en stridskonst blir han lika bra på alla komponenterna. Man har ett enhetligt FV för stridskonsten, som används för alla dess komponenter.

När en person konstruerar en stridskonst väljer han ut de komponenter som ska finnas med i stridskonsten och summerar ihop deras kostnader (avrunda uppåt). Summan blir stridskonstens kostnad i bakgrundspoäng.

Exempel: Den tänkta stridskonsten Tanate består av normal spark, bakåtspark, fint och kortsvärd. Den kostar (0,5 + 0,5 + 0,5 + 2,0 = 3,5, vilket avrundas till) 4 bakgrundspoäng att lära sig. Om en person har Tanate 10 innebär det att han har FV i alla stridskonstens komponenter. De behandlas som en enhet när det gäller inlärning och erfarenhet.



Spelledaren kan tillåta att spelarna konstruerar stridskonster, men han har givetvis full rätt att underkänna idéer han tycker är olämpliga.

När man lär sig en stridskonst är det inte bara en fråga om att lära sig att slåss. Stridskonsten är kopplad till utövarens inre attityder. Under träningen får man också lära sig sådana viktiga saker som självbehärskning, självförtroende och respekt för medvarelserna. En person som är skicklig i en stridskonst briljerar inte med sina kunskaper och använder dem aldrig i onödan eller för ovärdiga syften. Han är en person i balans och han vet att hans kunskaper medför ett stort ansvar mot omvärlden.

Det är ofta svårt att finna en tränare om man vill lära sig en stridskonst. Tränarna vill dessutom endast utbilda de som har den rätta inställningen till stridskonsten och dess bruk. Okända slagskämpar göre sig ej besvär. Många mästare lever som eremiter och är inte särskilt intresserade av att ha elever. Deras kunskaper kanske inte kan köpas för pengar, utan endast genom att vara en trofast och ärlig lärjunge som bringar heder åt mästaren.

Komponentlista

Namn	Kostnad
Normal spark	0,5
Rundspark	1,0
Hoppspark	1,0
Bakåtspark	0,5
Normalt slag	0,5
Krosslag	1,0
Bedövningsslag[1]	1,0
Obeväpnad parering	0,5
Fint	0,5
Avväpning	1,0
Lågt kast[1]	0,5
Högt kast[1]	1,0
Fallteknik	0,5
Uppresning	0,5
Liggande strid	1,0
Låsning[1]	0,5
Vapenteknik	2,0(3,0[2])
Missilduckning	1,5
Initiativbonus	0,5

[1]) Kan endast användas mot människoliknande moståndare.

[2]) Se förklaring nedan.

Beskrivning av komponenterna

Normal spark: En vanlig spark som ger 1T6 i skada.

Rundspark: För att få extra kraft i sparken snurrar angriparen på kroppen upp till ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken missar sitt mål förlorar angriparen nästa anfall eller parering medan han försöker återvinna balansen.

Hoppspark: Angriparen behöver en rutas ansats. Han hoppar upp och sparkar mot försvararens huvud. Om attacken lyckas träffas huvudet automatiskt och får 1T8 i skada. Om angriparen önskar, kan han rikta

attacken mot en annan valfri kroppsdel över midjan. Rent tekniskt kan man inte sparka på en arm, men en attack mot en arm räknas träffa motsvarande axel och sålunda påverkar armens funktioner. Om angreppet misslyckas eller pareras kastas angriparen omkull i samma ruta som försvararen befinner sig i.

Bakåtspark: En vanlig spark som kan riktas mot motståndare som står bakom angriparen. Den ger 1T6 i skada.

Normalt slag: Ett vanligt knytnävsslag som ger 1T3 i skada.

Krosslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen. Det ger 1T6 i skada.

Bedövningsslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilda punkter på kroppen. Det gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett svårt FYS-slag. Misslyckas detta slag blir han tillfälligt bedövad och förlorar sitt nästa anfall eller parering. En försvarare som inte är människoliknande får endast 1T3 i skada av denna typ av angrepp.

Obeväpnad parering: Kämpen kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, när han är obeväpnad. En lyckad parering drar av 1T6 poäng från attackens skada. Man kan parera samma omgång som man utför en vapenlös attack.

Fint: Angriparen anfaller med rörelser och ljud som lurar försvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas som en del av detta. Först slår angriparen om finten lyckas, sedan för om angreppet lyckas. Om finten lyckas är försvararens chans att parera angreppet halverad (avrunda nedåt).

Avväpning: Detta är en slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall där försvararen försöker få angriparen att tappa sitt vapen. Om anfallet lyckas fungerar färdigheten som en normal obeväpnad parering. Om anfallet misslyckas, och försvararen lyckas med sin parering, har anfallaren tappat sitt vapen på marken. Vid en särskild eller perfekt framgång har försvararen tagit vapnet i sina händer.

Lågt kast: Ett lågt kast utförs på normal plats i SR. Om kastet lyckas, kastas försvararen omkull i den ruta där han befann sig, utan att skadas. Ett kast kan pareras.

Högt kast: Ett högt kast utförs sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett svårt SMI-kast. Om detta misslyckas får offret 1T3 KP i skada i en kroppsdel. Ett kast kan pareras.

Fallteknik: Detta är förmågan att att landa på ett smidigt sätt. Denna komponent är alltid påkopplad och rollpersonen behöver inte slå för att använda den. Dess effekt är att alla fallskador halveras (avrunda nedåt).

Uppresning: När kämpen kastas omkull kan han resa sig omedelbart genom en lämplig akrobatisk manöver om han lyckas med ett färdighetsslag.

Liggande strid: Kämpen kan anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när han ligger ner. En angripare får inte heller någon anfallsbonus för liggande mål när han slår på en liggande försvarare med denna komponent. Liggande strid är alltid påkopplad och inget tärningsslag behövs.

Missilduckning: Med hjälp av denna komponent kan försvararen försöka ducka eller hoppa undan från kastvapen och pilar. Den fungerar inte mot slungstenar och armborstlod eftersom dessa vapen är alltför snabba. Försvararen kan endast ducka undan en projektil per SR. Han måste se projektilen komma flygande för att överhuvud taget ha en chans att lyckas.

Låsning: Denna komponent utförs som en attack. Om attacken lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp på försvararen, att denne inte kan röra sig. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV för stridskonsten med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).

Vapenteknik: I många stridstekniker ingår även bruket av ett eller flera vapen. När stridstekniken skapas, kan man själv välja vilka vapen som hör till den. Varje vapen som är med i stridstekniken kostar 2 poäng. Detta innefattar både anfall och parering. Om man väljer trästav kan man för 3 poäng få en teknik som gör det möjligt att angripa och parera med vapnet samma SR.

Initiativbonus: Denna komponent är alltid påkopplad och användaren behöver inte slå för den. När man beräknar turordningen för en strid får användaren lägga 5 till sin SMI.

Kommentarer

Om en person gör ett obeväpnat angrepp och försvararen parerar med ett vapen, finns det en risk att angriparen skadas av parervapnet. Om försvararen parerar med ett särskilt slag, får angriparen normal vapenskada (utan SB) i den kroppsdel som användes för angreppet. Lyckas försvararen med en perfekt parering ger parervapnet maximal skada (utan SB) i den angripande kroppsdelen. I båda fallen skyddar rustning.

Obeväpnad närstrid kan inte utföras i tyngre rustning än läder. Tyngre rustningar hindrar alltför mycket.

Om stridstekniken saknar komponenten "obeväpnad parering" kan kämpen endast parera obeväpnade närstridsattacker från människoliknande varelser när han själv är obeväpnad.

Stridskonster i Ereb-Altor

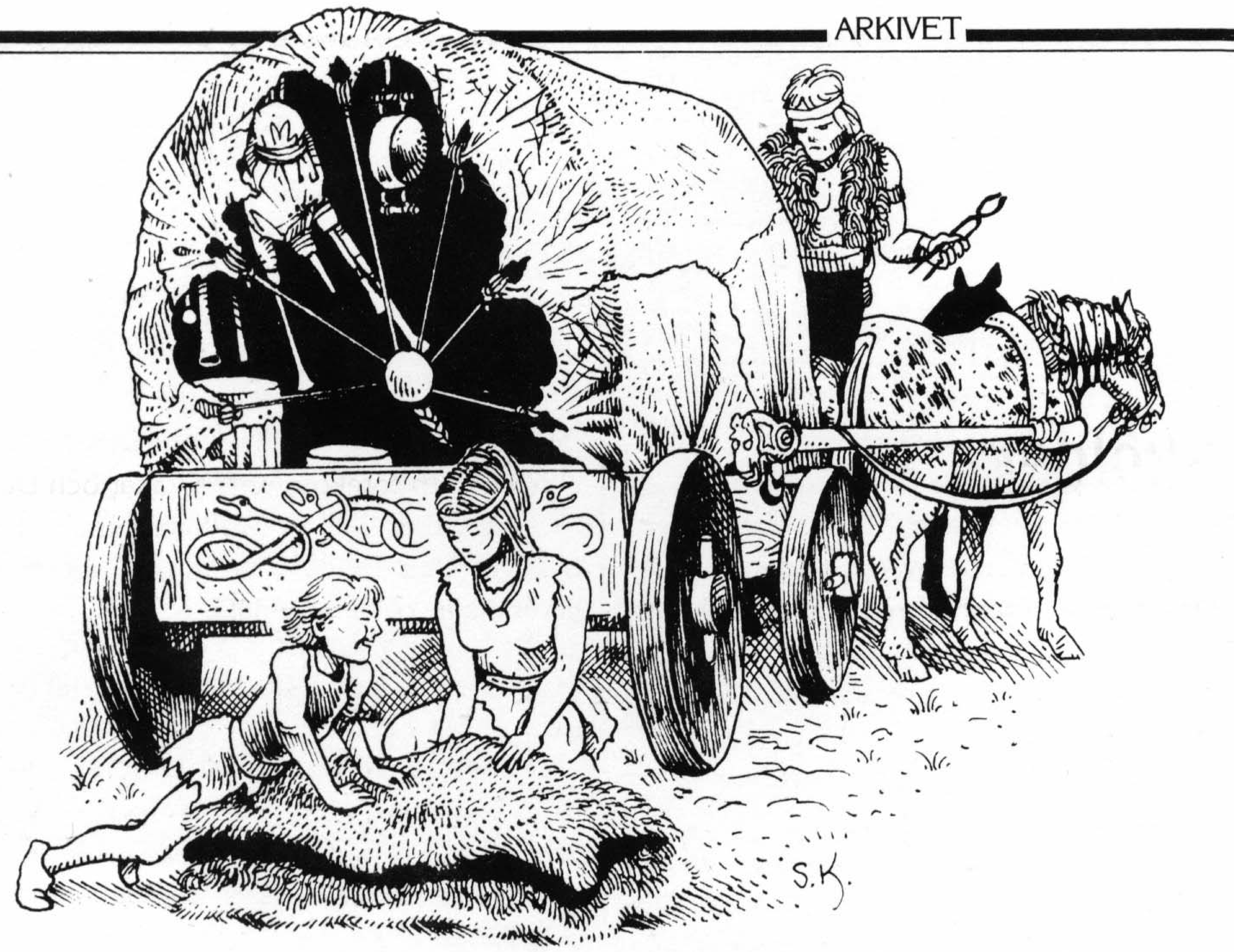
Det finns några välkända stridstekniker i Ereb-Altor. Den Lysande Vägens solmunkar använder Tanno-tekniken som omfattar trästav (3-poängsvarianten), fint (0,5 poäng) och initiativbonus (0,5 poäng). Tanno-tekniken kostar 4 bakgrundspoäng.

I landet Erebos har en teknik kallad stjärnnäven utvecklats. Den består av normal spark (0,5 poäng), bakåtspark (0,5 poäng), krosslag (1,0 poäng), obeväpnad parering (0,5 poäng), fallteknik (0,5 poäng) och liggande strid (1,0 poäng). Tekniken kostar 4 bakgrundspoäng.

Hedemi – vagnfolket

Hedemi är ett av de mer egenartade mänskliga folkslagen som lever i Ereb-Altor. Deras ursprung förlorar sig i historiens töcken. Man vet blott att de äldsta källor som omnämner dem är mer än femhundra år gamla, och redan då färdades deras vagnar över stora delar av fastlandet.

Hedemi-folket saknar hemland och är nomader som strövar över kontinenten. Det är ett folk som skiljer sig på många sätt från de övriga mänskliga raserna och nationaliteterna. En typisk hedemi har blont eller rött hår, blå, grå eller gröna ögon och tämligen ljus hudfärg. Dessa drag pekar mot ett nord-



ligt ursprung. Folkslaget är något mindre till växten än genomsnittet bland människor (STO=2T6+2). Hedemi har ett eget språk som inte är släkt med allmänspråket, och en mycket särpräglad kultur.

Den grundläggande sociala enheten inom hedemi-folket är "parid" vilket kan översättas med "familj". Men en parid omfattar mer än så. Dess medlemmar är släkt med varandra genom blodsband, ingifte eller adoption. Dessutom finns det ofta medlemmar som inte är direkta släktingar men tillhör hedemi-folket och som av olika orsaker behöver hjälp och stöd från pariden, t.ex. på grund av fattigdom eller sjukdom. En parid brukar bestå av 15–30 personer.

En parid styrs av tnemi, rådet, som består av de män som har fyllt 40. Finns det inga så gamla, får de äldsta männen i pariden bilda tnemi. I de flesta parider består tnemi av 4–6 personer. Dessa rådsmedlemmar sköter paridens kontakter utåt, både med andra parider och med icke-hedemi. De samordnar den egna paridens aktiviteter så att paridens liv fungerar smärtfritt och bilägger tvister och tolkar de fäderneärvda lagarna och sedvänjorna.

Hedemi bor i stora hästdragna vagnar. I varje vagn lever en kärnfamilj: man, hustru och deras ogifta barn. Vagnen brukar ha 2–3 "sovrum" och ett allmänt utrymme. För att dra vagnen brukar det krävas fyra hästar. Hedemi följer regeln "Mitt hem är min borg". Varje familjefader härskar suveränt över sin vagn.

När två eller flera parider möts träffas deras tnemi-medlemmar för att diskutera gemensamma affärer. Vid sådana tillfällen ordnas ofta äktenskap över parid-gränserna, eftersom de olika pariderna är måna om att undvika alltför mycket ingifte. Äktenskap arrangeras många gånger av föräldrarna utan att de inblandade barnen har särskilt mycket att säga om det.

Hedemi lever på handel och hantverk. De färdas från stad till stad och bedriver sin verksamhet på marknader och torg. Typiska hedemi-hantverk är klensmide, silversmide, tillverkning av musikinstrument, pälssömnad och läderarbete. De föredrar att handla med varor som har ett högt värde per viktenhet, och sålunda är något sånär lätta att transportera i förhållande till de vinster man kan göra på dem, t.ex. pälsar, smycken och kryddor.

Förbindelserna mellan hedemi och icke-hedemi är ofta inte särskilt goda och misstänksamhet råder ofta. De bofasta ser hedemi som mystiska, underliga och som ett hot, medan hedemi har lärt sig att de ofta är rättslösa eftersom de inte är fullvärdiga samhällsmedborgare i något land.

Hedemi upplever en stor skillnad mellan sig själva och de bofasta. Ordet "hedemi" betyder "de obundna", och anspelar just på folkets uråldriga vandringsvanor. Eftersom hedemi ofta har utsatts för diskriminering och förföljelse ser de av naturliga skäl med misstänksamhet på andra folkslag. Det är svårt för utomstående att vinna förtroende hos en parid, men om man lyckas med det har man skaffat sig vänner för livet.

En parid är alltid redo att försvara sig. Alla vapenföra medlemmar, både män och kvinnor, tränas i strid. Om en parid anfalls, drar man samman vagnarna i en cirkelformad vagnborg och försöker hålla fienderna borta med missilvapen. Traditionellt strider hedemi med följande vapen: dirk, stridsklubba (män), treudd (kvinnor), kaststjärna (kvinnor) och långbåge (män). Vilken rustning medlemmar bär beror på hur rik pariden är, men nitläder är vanligast. Räkna med att en tredjedel av paridens medlemmar kan strida, och att de har FV=0,8xSMI i dirk, ett annat närstridsvapen, en sköld och ett avståndsvapen.

Inom hedemi-samhället ansvarar kvinnorna av tradition för ett särskilt område: helande. Vård av skadade och sjuka faller på deras lott. Männen har endast grundläggande kunskaper i första hjälpen. Hedemikvinnor är mycket skickliga på att framställa helande örtextrakt av olika slag. Inom varje parid brukar det finnas en eller två läkemästarinnor som undervisar de övriga kvinnorna i de nedärvda kunskaperna. Framställningsprocesserna är mycket hemliga och utomstående får aldrig reda på någonting. Däremot säljer pariden gärna salvor och mediciner till utomstående.

Bland Ereb-Altors legosoldater betraktar man hedemi-parider och särskilt deras kvinnor med en blandning av vidskeplig fruktan och respekt. Många har fått sina liv räddade av helande droger framställda av hedemikvinnor. Därför anses det medföra stor otur för soldater att begå övergrepp mot hedemi. Man kan ju riskera att aldrig mer få tillgång till deras underbara mediciner. Hedemi-parider kan därför röra sig något så när säkert i krigszoner.

En hedemi blir sålunda normalt köpman, lärd eller jägare när man skapar dem enligt både grundreglerna och expertreglerna.

Ett särskilt område har fallit på männens lott: musiken. Hedemi har en rikt utvecklad musiktradition, grundat på vissa instrument och en särskild musikstil. Det är enbart män som trakterar musikinstrument; kvinnornas roll är att sjunga. De hävdvunna instrumenten är tnaros (en liten harpa), hoilon (träflöjt) och sossi (krumhorn).

Hedemis religion är uråldrig och har följt folket under hela dess existens. De dyrkar en tudelad gudom, som har en manlig och en kvinnlig del. Den manliga delen är Hästherren och den kvinnliga är Blomkvinnan. De tu är förenade men ändå åtskilda. I tidernas gryning valde de ut Hedemi som sitt folk och lovade att vaka över dem så länge världen bestod.

För att hjälpa Hedemi skapade Hästherren hästen, som skulle föra folket över världen, och Blomkvinnan en mängd läkande örter. Vidare lärde de sitt folk en mängd nyttiga färdigheter. Hästherren lärde männen att tämja djur, snickeri och hjulmakeri, så att de skulle kunna sköta sina vagnar. Blomkvinnan lärde kvinnorna konsten att vårda sjuka, och hur man använder de örter Hon har skapat till mediciner.

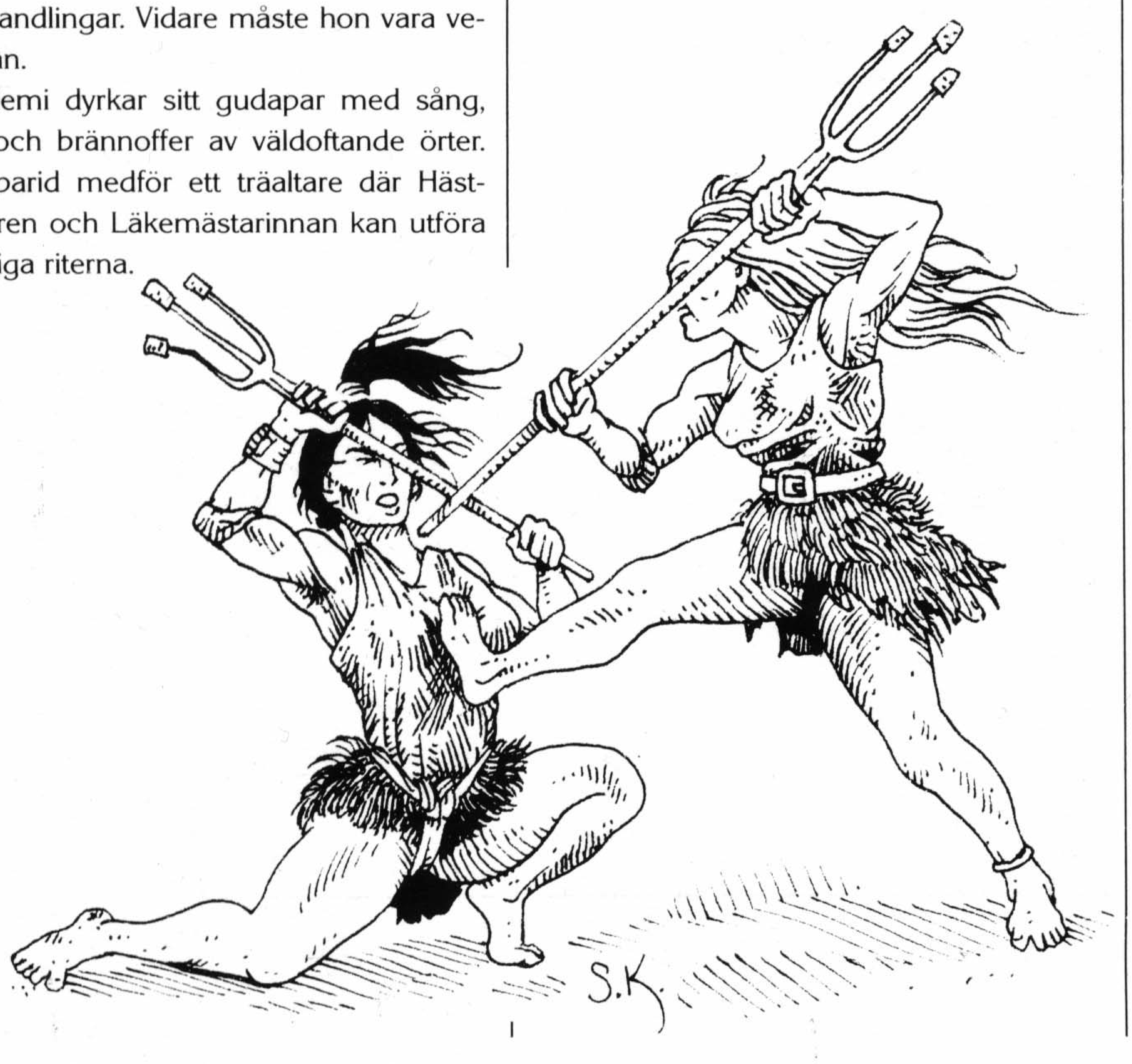
Gudaparet har i varje parid valt ut en man och en kvinna som är deras budbärare.

Dessa har fått vissa krafter av gudaparet. I pariden behandlas de med största respekt, och den som bär hand på en budbärare straffas hårt. En hedemi som utför ett sådant illdåd blir omedelbart utstött ur folkgemenskapen, och en icke-hedemi dödas.

Mannen kallas för Hästmästare, och hans kraft är att kunna tala med hästar. Det finns ingen häst i världen som kan vägra att lyda en befallning från honom. Å andra sidan åligger det Hästmästaren att aldrig skada en häst avsiktligt, äta hästkött i någon form, eller bära föremål av hästläder eller hästben, då detta skulle visa brist på respekt och hänsyn till hästarna han härskar över.

Kvinnan kallas Läkemästarinna. Hon är vanligen bland de främsta örtkännarna i pariden. Hennes kraft är den helande Sången, förmågan att med sång och handpåläggning läka skadade människor och djur. Hon kan inte läka andra intelligenta varelser än människor, ty dessa ligger utanför Blomkvinnans kännedom. En Sång tar 5–8 minuter att utföra, och under den läker Läkemästarinnan 1 KP för varje poäng PSY hon lägger ner i Sången. (Dessa PSY återvinns enligt de sedvanliga reglerna.) Det åligger Läkemästarinnan vissa begränsningar. Hon får aldrig avsiktligt skada en människa, annan intelligent varelse eller djur, ty hennes värv är helande och hennes kraft får inte störas av våldshandlingar. Vidare måste hon vara vegetarian.

Hedemi dyrkar sitt gudapar med sång, dans och brännoffer av väldoftande örter. Varje parid medför ett träaltare där Hästmästaren och Läkemästarinnan kan utföra de heliga riterna.



Sköldar

av Henrik Morast, Kulgränd 1,

Dessa regler visar hur man kan göra sköldar på ett mer utförligt sätt än i de enkla regler för sköldar som förekommer i Drakar och Demoners grund- och expertregler. Mina regler bygger på att sköldar liksom rustningar kan tillverkas av olika material.

Sköldtabell

Material	Storlek	Vikt	STY-grupp	Pris	Abs
Läder	L	0,5	0	20	4
	S	1	1	45	6
Trä	L	1	1	50	8
	S	2	2	70	10
Järnbeslaget	L	2	2	165	12
trä	S	3	3	190	16

Storlek: L = liten, S = stor (medelstor utgår). Storleken visar även på sköldens kvalitet.

Storlekstabell

av Anders Blixt

Det finns regler för hur man beräknar en rollpersons vikt i Expert Drakar och Demoner. Jag har fått en del kritiska brev som klagar på dessa reglers brister. Därför har jag ställt samman denna tabell, där man kan se ungefär hur många kg en rollperson väger med utgångspunkt från hans STO. Den siffra man finner i tabellen måste givetvis justeras med hänsyn till alla omständigheter. T.ex. väger en mycket muskulös person mer, medan en spinkig person väger mindre än vad som anges. Sådana modifikationer måste varje spelledare göra själv. När man ska beräkna rollpersonens vikt i BEP, motsvarar 3 kg kroppsvikt 1 BEP.

STO	Vikt (ca kg)
1	5
2	10
3	20
4	30
5	40
6	50
7	55
8	60
9	65
10	70
11	75
12	80
13	85
14	90
15	95
16	100
17	110
18	120
19	130
20	140
21	150
22	160
23	170
24	180

Hur man överlever ett rollspelsäventyr

Jonas Nilsson

Den här artikeln är speciellt avsedd för nybörjaren som behöver lite råg i ryggen i form av en "kom-ihåg-lista". Att rollspela är inte något man lär sig i en hast. Det tar tid att komma underfund med sin rollspelsfigur och lära sig förberedande rutiner innan man ger sig iväg på äventyr. För erfarna spelare är det följande ganska självklart, men för nybörjaren kan det vara nog så knepigt ibland.

Hur man hittar äventyret

På värdshus brukar det finnas folk med problem som de vill ha lösta. Borgmästaren har kanske en del känsliga affärer som han vill ha diskret utredda. Det lokala magikergillet/ forskarlabbet kanske behöver någon svåråtkomlig ört/instruktionsbok till någon magisk dryck/svårbegriplig högteknopryl...

När ni fått reda på vad uppdraget går ut på, finns det en del frågor som man bör komma ihåg att ställa:

Var kan jag få tag på X? (Var sågs han/hon/ den/det senast?)
Belöning? (Tänk på eventuella omkostnader och förskott).
När och var finner vi varandra sedan?
Vem/vad ska vi akta oss för/lita på?
Är det bråttom? Är vi de enda som är på jakt efter X?
Varför valde ni oss till uppdraget?

Det är också viktigt att göra efterforskningar om sin uppdragsgivare. Hur pass pålitlig är denne? Det kan löna sig att diskret göra förfrågningar. Det kan ju mot förmodan vara en skojare.

Nästa steg är att kontrollera sin utrustning. Det vore ju minst sagt pinsamt om tex allt vatten tog slut mitt i öknen. Här följer en lista på en bra standardutrustning:

Matranson för 7 dagar
Vattenbehållare
20 meter rep (som måste klara av din vikt).
Lampa/Facklor (om du inte har mörkerseende och glöm för all del inte olja, elddon eller batterier!)
Änterhake
Filt
Ryggsäck
2 stora säckar
Snaror
2 uppsättningar kläder
Vapen och skydd
samt specialutrustning, tex en tjuvs dyrkar.

Om du har häst kan det vara fördelaktigt att sko om den, och tänk på att även hästen behöver mat. Det räcker inte med bara gräs.

Om det är något av detta som du saknar och måste inhandla, så glöm inte att pruta!

Speciella mål

Om ni har fått i uppdrag att undersöka tex en gammal kyrka, så är det A och O att redan innan man går in genom dess portar veta vilken religion eller kult den var ämnad åt. Om det förekommer vampyrlegender så glöm inte stormhatt, silverkors och vitlök. Ska ni ta er in någonstans kanske det går lite lättare med hjälp av en liten muta. I det fallet är det bra att ha en gemensam "mutkassa". En hund brukar tycka om att få ett köttstycke. Troll tycker om goda, ovanliga saker, exempelvis saffran. Tänk alltid på det lilla extra.

Att överleva en strid

En del SL och spelare tycker att äventyr som endast innehåller slagsmål, död och olycka är roliga. Men för att vara ärlig är det faktiskt, för alla inblandade, rätt trist i längden. Dessutom är det inte det som rollspel går ut på. Det är heller ingen bra lösning att som SL lägga in monster och slagsmål i äventyr för att det är svårt att komma på andra och mer intressanta händelser.

Tips inför strider

Om ni inte har lust eller kan slåss, finns alltid möjligheten att ta en omväg runt fienden för att undvika stridigheter. Om man upptäcker fienden "försent" för att kunna gå runt, kan man gömma sig istället. Glöm då för all del inte att vara beredda, gärna med dragna vapen. För att avleda en varelses uppmärksamhet är det bra att lägga ut ett bete, tex rått kött om det är ett djur. Det brukar då i regel ta betet och ge sig iväg. Det är ingen idé att beströ köttet med gift eftersom många djur har ett utomordentligt luktsinne.

Det som lockar de flesta monster är högljudda beteenden (så det är inte tal om att idka karnevalståg i skogar och grottor). Oläkta sår är också utmärkta lockbeten, så var noga med att lägga om alla skador, inte bara med tanke på risken för blodförgiftning.

Som SL bör du alltid påpeka att djur ofta blir väldigt rädda då de ser människor eller andra intelligenta varelser. Möten med intelligenta monster eller andra varelser med INT över 5 blir alltså helt annorlunda, jämfört med möten med djur.

Intelligenta varelser brukar lägga sig i bakhåll eller gömma sig i träd och anfalla bakifrån. De brukar också förstå sig på gifter och andra mer sofistikerade vapen.

Om du tänker strida till häst så dra ditt vapen och försök ta dig runt fienden eller komma förbi och fly, om du inte vill slåss. Om striden är oundviklig, slå enligt turordningen i reglerna. Glöm inte att dra av för skada på rustning och glöm inte heller de chanser du har att parera, finta och ducka. Tänk också på att ryttare får hästens SB om de anfaller med lans i galopp. Detsamma gäller spjutbeväpnade fotgängare som försöker stoppa hästen.

Står du på marken får fienden antagligen inte några minus på att träffa dig, vilket han troligen får om du sitter i sadeln. Du kan också få plus på dina slag om du står lite högre än din fiende, tex på en sten. Kom åter ihåg att alltid finta, parera och ducka.

Om du använder något avståndsvapen, bör du först ta skydd bakom en stor sten eller kanske en gren och ta stöd om den möjligheten finns. Det ger dig större stabilitet och det borde dessutom ge dig plus på träffchanserna.

Om det nu mot förmodan börjar gå dåligt så ge upp, släng ifrån er något värdefullt föremål och ge er av fortast möjligt. Någon som dyker upp enbart för att strida, är oftast bara ute efter pengar och värdeföremål. Om ni inte skulle hinna undan, utan blir tillfångatagna av fienden, är det som regel bättre att använda list än våld. Man kan muta sin tillfångatagare med skattkartor och annat smått och gott om han bara lovar att släppa gruppen fri.

Giriga typer brukar gå med på detta, men tar allt äventyrarna äger. När ni sedan är på väg mot den gömda skatten bör ni försöka fly. Det bästa är om alla springer åt skilda håll och därigenom skapar förvirring bland fienden. Då ingen i gruppen vid tillfället bär utrustning så bör ni kunna springa fortare än fienden.

Grottor och komplex

Det finns oftast två olika typer av system. Det ena är ganska primitivt, huvudsakligen bestående av naturliga grottor. Där är det sällan frågan om lönngångar och andra finesser. Man kan gå till ytterligheter och kalla det för ett "urkarvat hål i berget". Märk dock att de som befolkar platsen mycket väl kan ha samlat på sig stora skatter.

Komplexen är oftast byggda av människor för speciella ändamål, t ex religiösa. Hemliga gångar och dolda dörrar finns att hitta.

I tider av svält, krig eller epidemier flyttade människorna och deras gamla boningar föll i glömska eller övertogs av andra varelser. Dessa tar sig kanske aldrig tid att utforska hela systemet, utan täpper helt enkelt bara igen de gångar som de inte behöver. I sådana fall brukar SL placera ut lönngångar som går förbi de förseglade passagerna. För att upptäcka dessa bör man använda färdigheten "Finna dolda ting". När gruppen befinner sig på sådana platser bör man ha som regel att alltid ha sina vapen i god beredskap, och vara på sin vakt så att man i god tid upptäcker fara, och på så sätt slipper obehagliga överraskningar. Man bör också se sig för var man sätter sina fötter så att de inte hamnar i någon fälla. Försök också i möjligaste mån att smyga – trots skramlande utrustning – det finns kanske någon i närheten som ni äventyrare hellre träffar sovande. Använd list och inte dumdristighet och låt för all del inte humor inspirera er till dumma påhitt.

Det finns också avancerade komplex som är i bruk. I dessa system finns det garanterat patrullerande vakter. Då gäller det verkligen att ta sig fram så tyst och osynligt som möjligt. Om gruppen blir upptäckt så får de se till att snabbt och tyst försöka se till så att vakterna inte slår larm. Tänk också på att "städa upp efter er", så att andra vaktpatruller inte stöter på kamrater som fallit offer för er äventyrare, för då är ni snart upptäckta. Göm istället fallna fiender, eller bär ut dem.

På denna typ av plats brukar det finnas gott om fällor. Fallgropar i t ex den stora korridoren till templets samlingssal är dock otänkbart, då folk ofta går där.

I korridorer med många dörrar är det nästan säkert att det bakom någon av dem finns ett vapen som avlossas, eller ett larm som utlöses, då dörren öppnas. Det är bra att ha färdiga rutiner för öppnandet av dörrar, och även fast det är rutiner, måste man alltid meddela SL att man använder sig av dem. Tänk på att använda "Finna dolda ting" och "Gömma sig" i rutinen. Att känna sig fram med käppar är också en bra försiktighetsåtgärd. På så sätt upptäcker och undviker man de flesta fällor som finns i golv. Om man finner en lina som löper från vägg till vägg så markera dem med till exempel en bit tyg så att ni tydligt ser den om ni tar samma väg tillbaka.

En annan mycket god regel är att alltid vara väldigt misstänksam mot obevakade skatter. Passa er extra noga om SL säger: "Ni ser en skatt utan synbar bevakning" eller "Ni ser ett svärd ligga och glänsa i ensamt majestät på en sammetskudde." Man kan till att börja med i ett sådant fall, använda sig av "Finna dolda ting". Sedan är det en god idé att kasta in en sten i rummet för att förvissa er om att golvet inte är av papp eller en illusion, eller att man känner efter med en påk. Efter det, kan man försiktigt ta sig in i rummet. Den eller de som går in i rummet bör ha ett rep runt midjan (som håller för personens STO) och fäst det i dörren eller låt någon i gruppen med hög STY hålla i repet. Sedan gäller det att långsamt åla sig fram mot målet. Händer det något som röjer er närvaro, så bör allt göras väldigt snabbt och diskret. Om ni blir överraskade av fienden bestraffas era misstag oftast med döden.

Andra äventyrsmoment

Att försöka stjäla den stora diamanten som den onde trollkarlen i den ödsliga borgen äger, är ett äventyr så gott som något. Några goda råd för sådana uppdrag följer:

Den bästa tiden på dygnet är fram på småtimmarna. Kamouflera er väl och använd alla försiktighetsförmågor ni behärskar. Att läsa om ninjor innan ett äventyr om sådana, är en bra inspirationskälla.

Om ni tycker att det var lättare än väntat att hitta diamanten och få den med sig, så tänk på att det lika gärna kan vara en kopia. Så sök igenom hela palatset när ni ändå är i farten. Ta er sedan tillbaka till ert "högkvarter" (t ex stadens värdshus) innan gryningen. Stanna sedan där i ett par dagar innan ni ger er av. För främlingar som försvinner strax efter en stöld, står alltid högst på listan över misstänkta gärningsmän. Säkert blir ni kallade till förhör. Motivera då ert nekande med att: "Hade det varit vi som tagit den, skulle vi gett oss av för länge sedan". Den brukar "slå" rätt bra. Glöm inte att tala om för SL var ni gömmer diamanten. Annars tar SL för givet att den ligger i tjuvens ryggsäck, och det blir svårt att bortförklara hur den har hamnat där vid en eventuell husundersökning i samband med förhören.

Om ni nu mot förmodan i alla fall skulle bli upptäckta, så dela på er och rid snabbt iväg. Rid inte direkt till den avtalade mötesplatsen, utan ta en ordentlig omväg. På så sätt finns det större chanser att kunna skaka av sig eventuella efterföljare.

Att lämna ett meddelande eller att söka upp en person låter väldigt enkelt, men även triviala ting kan sluta illa. I en värld utan ID-kort händer det att meddelanden av misstag hamnar i orätta händer.

För att undvika alltför stora katastrofer är det bra om du har din uppdragsgivares tillstånd att memorera in meddelandet.

Var noga med vilka personer ni talar med och vad ni säger. Att föra minnesanteckningar är en bra garanti för att slippa en massa onödiga komplikationer. Bilda dig alltid en uppfattning om personer runt omkring dig. Var hela tiden på din vakt – naturligtvis utan att visa det.

Var aldrig elak eller otrevlig om din karaktär inte är sådan till sättet i vanliga fall. Lita inte blint på någon, det kan hända att du blir verkligt lurad – även av dina äventyrskamrater. I ett sådant fall kan chokladkakan du köpte komma till användning, visserligen på annat sätt än du tänkt dig, men om du ger halva till din SL, så ordnar sig allt nog till det bästa.

En regel att ta med på färden:

- SL har alltid rätt.
- Har inte SL rätt träder automatiskt första paragrafen i kraft.

Lycka till med äventyrandet!





HÄR KAN DU BERÄTTA OM DINA STORDÅD

Ädel kamp? eller Sagan om Gadirm Garaumsbane

Dag Stålhandske

"Äntligen" tänkte den 19- eller 21-årige ynglingen och fäste blicken på Gadirms 37-åriga kropp som innehöll en 72-årig själ som fötts för 45 år sedan.

Han hade varit ynglingens lärare i drygt två veckor eller två år i det universum som kallas Sandros och där tiden går 48,3 gånger fortare än i deras värld. Sedan Gadirm fått sina pengar hade han frågat om Agyar (så var ynglingens namn) ville ha någon avskedsgåva av honom.

"Jag skulle betrakta det som en stor gåva om ni ville berätta hur ni blev Drakmästaren och Garaums bane", svarade Angyar ivrigt.

"Jag har aldrig berättat för någon exakt hur det gick till, men det har heller aldrig varit en hemlighet". Och så började han...

"För att kunna bli Drakmästaren räckte det inte med att jag var en skicklig trollkarl. Jag var tvungen att göra något som skulle få även de mäktigaste drakarna att respektera mig. Jag hade förberett mig i tre månader eller två år inför uppgiften genom noggranna efterforskningar, träning och studier. Så här såg Garaum Stadsförhärjarens grotta ut". Ur sin svarta kåpa tog han fram en gammal karta. Angyar tog den och studerade den. Plötsligt tittade han upp mot Gadirm. Han hade haft kartan i kåpan, alltså hade han förutsett frågan. Gadirms intelligens upphörde aldrig att förvåna honom. Han fortsatte.

"Jag skickade iväg ett av mina skelett till hans grotta. När det kom inom hörhåll för Garaum utlöstes en SPÖKRÖST av ett SIGILL. På flytande drakspråk berättade jag att jag skulle komma och besöka honom vid ingång 3, där jag skulle ge honom ett erbjudande som han omöjligt skulle kunna motstå. Jag påpekade för honom att han lätt skulle kunna döda mig när jag kom, men om han gjorde det skulle han gå miste om en kvarts miljon guldmynt och jag hade tillräckligt med själsstyrka för att återuppstå som mörkergast med tredubbel magisk kraft. Det skulle då bli enkelt för mig att försätta honom i FÖRTROLLAD SÖMN eller rentav döda honom med LIVSUTTÖMNING. Jag var tillräckligt känd för att Garaum skulle förstå att detta var ett allvarligt hot. Han beslöt sig för att invänta mitt nästa drag. Då det gått så lång tid att jag var säker på att skelettet hade lämnat mitt budskap, lade jag en HJÄRNBLANK E8 på mig själv och begav mig till drakens berg. Jag lade en LJUSbesvärjelse och gick in i den breda grottans mörker. Sedan jag gått en stund såg jag Garaum. Större än det största skepp jag sett flöt han på sitt hav av guld, silver, platina och ädelstenar. Utan att tveka gick jag fram till honom och såg rätt in i de rubinröda ögonen. Vi såg på varandra under några sekunder. Han förvånades över den list och själsstyrka jag gav prov på, då jag varken lät mig skrämmas av hans gestalt eller ögon. Jag kände vilken okuvlig urkraft jag stod inför. Jag hälsade honom ceremoniellt med alla hans tillnamn och han svarade likadant.

'Drake', sade jag 'känner ni till staden Kandor i öst?' Det gjorde han. Han hade tidvis tänkt plundra staden, men eftersom hans skatt då skulle stå obevakad några dagar, hade han tvekat. Staden växte dessutom i både omfång och rikedom. Han kunde vänta med att plocka äpplet tills det var stort och saftigt. Men detta visste jag inget om. 'På den fjärde dagen i den sjunde månaden kommer drottning Lidnelea med eskort att besöka staden. Hon medför i hemlighet större delen av rikets statskassa som konungen vill ha flyttad till klippborgen för säkrare förvaring. Bara en handfull människor känner till detta. När mina spioner vid hovet anade att något var i görningen använde jag min illusionism och tog reda på sanningen. Nu erbjuder jag er möjligheten att plundra staden. Jag berättar var statskassan finns och lägger SIGILL i grottan, så att du inte behöver oroa dig för din skatt medan du är borta.'

'Och vad vinner ni på det Gadirm Dödsfurste?' frågade Garaum. 'Procent av skatten? Några av mina magiska föremål? Eller kanske drottningen?' Hans röst antydde att han misstänkte det sistnämnda. Det var för all del inte illa gissat; att ha drottningen som gisslan vore onekligen ett politiskt trumfkort och de två andra förslagen hade normalt varit mycket intressanta.

'När Kandor är ödelagt', svarade jag, 'kan jag köpa marken för en spottstyver av den flyende befolkningen. Sedan kontrollerar jag all handel österut och då kan Gillet inte längre bojkotta mig för att jag är nekromantiker.'

'Hur vet jag att ni inte bara är ännu en som är ute efter min skatt, trollkarl?' För en kort sekund blixtrade rubinögonen till. Det var som jag misstänkte; eftersom hans sjätte sinne inte registrerade mig som en fientlig varelse antog han att jag var uppriktig, men han kände till besvärjelsen HJÄRNBLANK

och var fortfarande misstänksam.

'För det första är ni den mäktigare av oss två, Garaum, för det andra kan jag tjäna in en summa motsvarande er skatt på så där tio år när jag kontrollerar handeln österut, och för det tredje har jag en del liknande expeditioner i planeringsstadiet.' Garaum rörde makligt på sig.

'Jag tror att ni har pratat till er ett avtal, trollkarl. Ge mig detaljerna.'

'Det är enkelt' sade jag. 'Jag lägger BLIXTar och SIGILL här, så att vi kan skydda er skatt. Ni kan så mycket om magi att ni kan kontrollera att jag inte stämplar mot er. Dessutom skall jag inte lägga så många BLIXTar att de kan döda er. Vidare erbjuder jag er ett syraskyddat stålpansar som kommer att väga mindre, men skydda er bättre än ert skattpansar. Jag tror inte att ni egentligen behöver det då ni ödelägger staden, men det kanske kommer fler soldater än jag tror och vi får inte slarva. En sådan rustning är dock ganska dyr. Jag vill ha halva ert skattpansar för omkostnader och besvär.'"

Gadirm gjorde en kort paus och tittade på sin lärjunge. "Eftersom det inte går att lägga SIGILL på stål (förf. egen regeltolkning) trodde Garaum att det inte fanns något att frukta i samband med stålpansaret." Han fortsatte.

"'Ni tycks vara mån om att skingra alla mina misstankar Gadirm Kvicktänkte', sa Garaum. Just frånvaron av något misstänkt gjorde den sluge draken misstänksam.

'Visserligen kan jag leva vidare som mörkgast efter döden', sade jag. 'Men jag föredrar det här livet och jag misstänker att ni skulle döda mig trots faran, om ni misstänkte att jag stämplade mot er.' Garaum tvekade inte längre utan accepterade mitt erbjudande och sade åt mig var jag skulle lägga 4 SIGILL E8 med BLIXTar.

Nästa dag kom mina tre smeder som jag hade lagt ORÄDD på och tog mått på drakrustningen. På grund av SIGILLen fick vi träffas utanför grottan. Garaum passade på att få lite nyheter och frågade ut smederna om vad som hände i världen. Jag begrep att han kontrollerade min historia med deras uppgifter men var inte orolig. Allt jag sagt honom var sant utom att drottningen skulle medföra statskassan och det skulle ju vara hemligt.

En vecka senare var hans pansar klart. Han blev belåten och gav mig halva sitt skattpansar. En vecka senare skulle drottningen anlända. Vi kom överens om att träffas på ett berg norr om Kandor innan anfallet, så att jag kunde förtälja hur det var bäst att anfalla och för att lägga ett ordentligt SKYDD på honom. Troligen var det onödiga försiktighetsåtgärder, men som Garaum sa: 'Man blir inte urgammal genom att vara oförsiktig.'

Det var tyvärr just vad han hade varit. En liten del av rustningen han fick var av kamouflerat silver istället för stål. Där hade jag lagt 5 ÖPPNA E 12 i SIGILL som aktiverades då jag började VOODOORITUALEN. Som beräknat hade nämligen en liten del av drakens hud fastnat på de slipade ädelstenarna i hans skattpansar. Garaum kunde ju inte veta att jag hade forskat fram en VOODOORITUAL mot drakar (enligt reglerna fungerar bara en VOODOORITUAL mot "personer" vilket jag tolkar som "humanoider" – förf. anm.).

En av smederna hade gjort den nödvändiga vaxdockan åt mig. Jag behövde bara sätta fast drakhuden på dockan och börja ritualen. Första försöket misslyckades, men vad spelade det för roll? Andra gången lyckades jag och i samma stund vrålade Garaum i smärta, åtta kilometer därifrån. Ekot i bergen förde hans skrik flera kilometer till mina odöda som låg i beredskap. När de hörde skriet i natten satte de sig i rörelse. Samtidigt utlöste SIGILLen ÖPPNA-besvärjelserna som i sin tur utlöste BLIXTarna som träffade närmaste mål, dvs Garaum."

"Varför lade ni inte BLIXTar i rustningen istället?" frågade Angyar. Det var inte ofta han avbröt sin mästare, men nu hade frestelsen blivit för stor.

"Varför tror du att jag inte gjorde det?" replikerade Gadirm som så ofta förr.

"Ni kunde inte lägga tillräckligt många BLIXTar för att vara säker på att döda honom?"

"Alldeles riktigt. Sedan skulle dessutom BLIXTarna i grottan förgöra några av mina odöda och det tyckte jag de var för värdefulla för. Visserligen fanns det även nu en chans – 47,2% om jag räknat rätt – att någon av BLIXT-besvärjelserna inte hade utlösts, men Garaum var värd den risken." Han fortsatte.

"Garaum insåg genast vad som hade hänt. För att dämpa smärtan tänkte han på hämnd; han skulle trycka ner mitt ansikte i sina syraliknande avsöndringar tills det inte längre kunde kallas ett ansikte, han skulle långsamt krossa mina revben med sin tyngd, han skulle stycka mig bit för bit, finger, hand, underarm, arm...

Så kände han att mina odöda närmade sig. Han insåg att han var chanslös i sitt nuvarande tillstånd. Han försökte flyga för att komma undan. Hopplöst. Skulle han mot förmodan lyckas lyfta skulle smärtan se till att han inte kom långt förrän han kraschade och slog ihjäl sig. Han insåg att återstoden av hans mångtusenåriga liv kunde räknas i minuter och beslöt sig för att dö med ära. Trots den ofattbara smärta min ritual orsakade kom inte ett ljud av klagan över hans läppar. När mina odöda angrep honom förbannade han mitt namn och försvarade sig så gott han kunde. Visserligen kunde han fortfarande använda sin eldkvast med dålig precision och slå lite i blindo med svans och klor, man vad hjälpte det?

Mina två dödsgastar var utrustade med drakskinn från ungdraken som varit min försökskanin då jag uppfann drakvoodoon. De var alltså immuna mot drakelden och de höll sig utom räckhåll för Garaums övriga vapen. Med sina besvärjelser skadade de honom ytterligare tills han förlorade medvetandet. Sedan gjorde mina andra odöda slut på honom. Som en orm i en myrstack dog Garaum Uråldrige, Stadsförhärjaren, Bergskonungen, Skräckspridaren, Tingorsbane och nio gamla drakars fader.

Följande dag flög jag till grottan på min flygödla och mottog dödsgastarnas rapport. Jag brydde mig inte om den, utan la istället besvärjelsen TALA MED DÖD och började fråga ut Garaums ande om exakt hur han tänkt och reagerat på mina intriger. Till en början slingrade han sig så mycket han kunde och det var inte lite det, ty han var inte dum. Efter ett tag insåg han dock att jag inte skulle ge upp utan upprepa besvärjelsen tills jag pressat honom på allt. Då gav han med sig och berättade allt så att han sedan skulle få vila i frid.

Med hjälp av den drakkunskap jag på så sätt förvärvade, plus den jag hade innan, min makt, och det faktum att jag hade besegrat Garaum i ädel kamp, lärde jag drakarna att acceptera mig som Drakmästaren."

"Ädel kamp?" sade Angyar frågande.

"Drakarna och jag resonerar så här", sade Gadirm undervisande "det riddarna kallar ädel kamp är bara en idioternas strid utan andra finesser än våldets. Den som är bäst på rått våld vinner. Att slåss med list och bländverk däremot, är en hjärnornas ädla kamp där den högst stående, dvs den mest intelligente vinner."

Han kastade en underlig blick på sin lärjunge. "Vad betraktar du som ädel kamp förresten?"

Angyar levde i 63 år efter mötet med

Har du gjort något stordåd! Till exempel stulit skatten från en drake, tittat Medusa i ögonen, skrattat åt Dödsängeln eller ridit på en tyrannosaurus rex! Då skall du skriva hit till... DRAKDÖDAREN!

De berättelser som är bra, intressanta, roliga eller spännande kommer att publiceras i Sinkadus. Tänk dock på följande två saker: Det skall vara något som du har upplevt när du har spelat något rollspel (och inte då bara Drakar och Demoner utan vilka spel som helst); det skall också vara något som du själv skulle vilja läsa, om någon annan hade skrivit det.

Gadirm, men han fann aldrig ett tillfredsställande svar på sin mästares fråga.

Garaum uråldrige

STY	200	SMI	6	Ålder	11.729 år
STO	200	INT	22	SB	11T6
FYS	68	PSY	42	KP	134

Färdigheter & Förmågor: Som i Monsterboken (EDD: Dessutom RYKTE 32 KUNSKAP OM MAGI 18).

Vi anser att drakar är för sårbara mot EDD-rollpersoners magi. En spelare kan använda HP för att höja sin PSY över drakarnas. Sedan kan drakar besegras relativt enkelt med tex FÖRTROLLAD SÖMN. Därför har vi höjt deras PSY med 50%. För att spegla den magikunskap drakspråket ger och den erfarenhet av trollkarlar som gamla drakar har, har vi gett dem färdigheten KUNSKAP OM MAGI. Förf anm.

Garaum är försiktig, intrigerande, skrupelfri, bakslug, men ganska tjurskallig. Han betänker eller ändrar sällan sina åsikter och beslut när de väl är fattade. Det var denna svaghet som gjorde honom sårbar för Gadirms intriger.

Gadirm Dödsfurste

STY	12	SMI	12	KAR	21
STO	15	INT	23	SB	0
FYS	12	PSY	47	KP	14

Ålder: Pga dimensionsresor har han levt i 72 år fastän det bara gått 45 år sedan han föddes.

Färdigheter (ett urval): Dolk 50%, Köpslå 130%, Rida 50%, Tala Svartiska 75%, Tala Älviska 80%, Upptäcka Fara 85%, Värdesätta 90%, Övertala 120%, EDD: Elementarmagi 13, Illusionism 19, Mentalism 12, Nekromanti 23, Rykte 68, Räkning (B) 5, Spela spinett (B) 5, Taktik 23.

Besvärjelser: Alla regelbokens besvärjelser till 90–140%. EDD: Alla besvärjelser hans FV i magiskolorna tillåter till 18–28. Dessutom TRANSFER 18 och LIVSFÖRLÄNGNING 22. Tack vare den sistnämnda har hans kropp bara åldrats 37 år.

Hjälteförmågor: Orädd, Kommunikation, Tidskänsla, Snabbslående och Tålig.

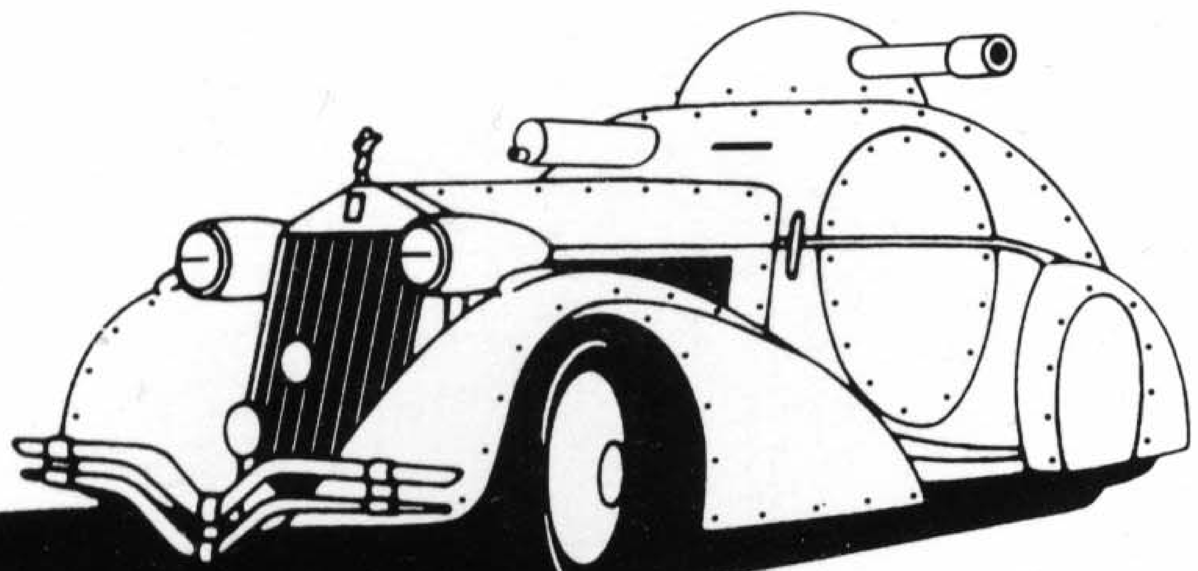
Gadirm är furste i ett litet, självständigt rike där nästan allt arbete utförs av odöda. Han leder en akademi och har ett dussin skickliga trollkarlar i sin sold. Som person är Gadirm vältalig, tålmodig, lugn, självsäker, misstänksam, arbetsam, pratsam men ändå reserverad. Vidare är han något av en idealist som tror på kunskap och intelligens i alla former. I hans akademi bedrivs mycket forskning (huvudsakligen magisk, men de arbetar även med astrologi, droger, strategi och matematik). Känslor ogillar han, eftersom de stör förnuftet. Därför tillåter han sig helt enkelt inte att ha några. Hans uppträdande är därför kusligt objektivt och maskinliknande. Han är dock medveten om att det i längden är omöjligt även för en så själsstark person som han, att förtränga sina känslor. Därför har han en säkerhetsventil; varje kväll tolkar han dagens magasinerade känslor på spinett.



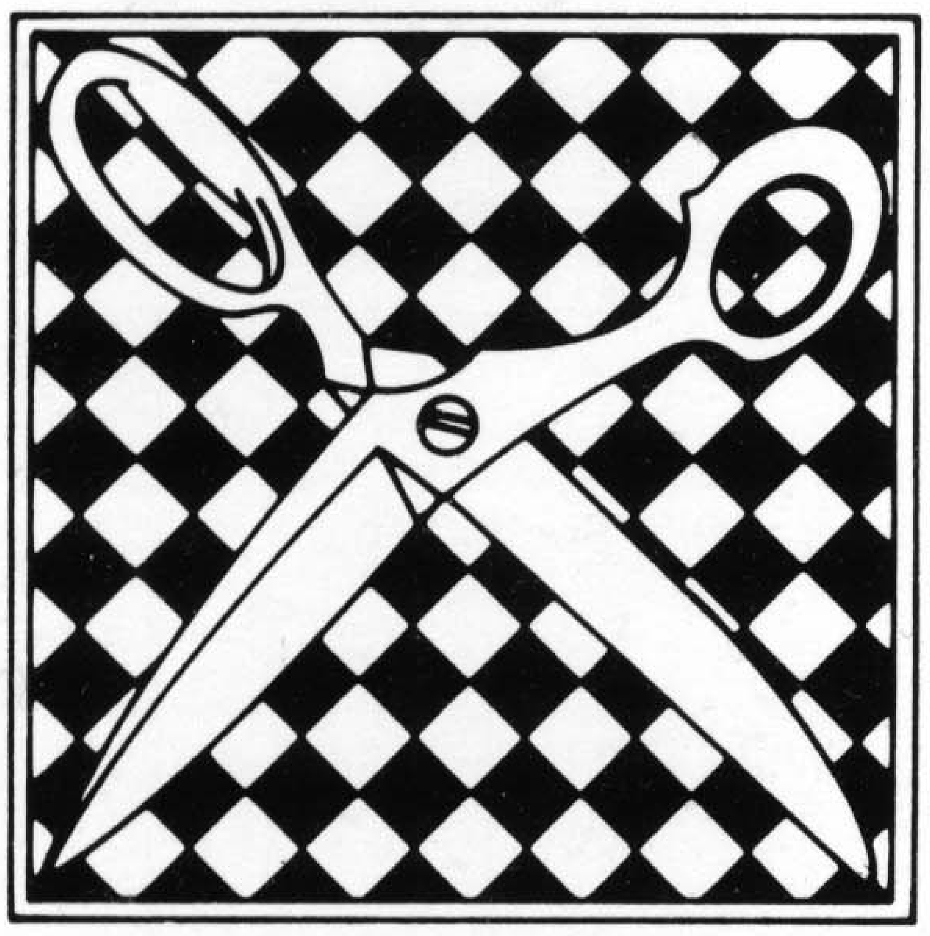
87

SPELKONGRESS

THE GAME IS AFOOT * STOCKHOLM 29-31 MAJ



Spelkongress '87 — The Game is Afoot. 1986 års spelkongress var en stor framgång. Hundratals äventyrare från hela landet avnjöt en spännande helg i Najadens konferensanläggning. Nu är det dags igen. Årets spelkongress sträcker över tre dagar, 29-31 maj 1987, och har ett fullspäckat program.



Vi håller till på samma plats som förra året.

Ett axplock ur programmet: turneringar i många spel, äventyrsfilmer i en biosalong, loppmarknad, spelauktion, uppvisning i medeltida stridskonst, plats för föreningsinfo, seminarier där du kan kan träffa spelkonstruktörer, stjärnor som Coleman Charlton (SRR), Anders Blixt (Expert, Mutant 2), Michael Petersén (Mutant), Erik Granström (Svavelvinter) och Leif Eurén (Kandra), och mycket annat.

Inträdesavgiften vid dörren är 150 kr för hela kongressen (60 kr per dag). Kongresslokalen är öppen 10-22 på fredagen och lördagen och 10-21 på söndagen.

Najaden ligger vid Handens pendeltågsstation.



Du tar pendeltåget från Stockholm C mot Västerhaninge (går var trettionde minut). Bilister tar väg 73 mot Nynäshamn, viker av vid Handen och kör mot Handenterminalen. Det finns parkeringsplatser utanför Najaden.

Ditt boende kan du lösa genom att antingen kontakta Najaden och begära helgpris eller så kontaktar du Turistföreningen i Stockholm och bor på vandrarhem. Du kan också höra av dig till någon av spelklubbarna i Stockholm (se Klubbspalten) och se om deras medlemmar kan ställa upp och ta emot någon kongressbesökare under helgen. Om du är med i en klubb som kan göra detta, hör av dig till oss på Äventyrsspel.

Vi ses!

PRENUMERERA! på ÄVENTYRSSPELS Nya SINKADUS

För 145:- får du sex nummer av SINKADUS Det betyder att du får den direkt hem i din brevlåda, att du slipper riskera att den tar slut och att du får den omedelbart som den kommer ut.

Sätt in 145:- på pg 16426-9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva ditt namn och adress på inbetalningskortet och att det gäller prenumeration på SINKADUS

De dödas dag

Det här var tävlingsäventyret vid Spelkongressen 1986.

av Michael Petersén

Inledning

Detta äventyr utspelar sig år 1899 på ön Cayaman, 115 sjömil öster om Haiti. Cayaman är en relativt stor, underutvecklad ö. Det finns ännu ingen elektricitet eller telegraf, inga järnvägar och få eller inga moderna bekvämligheter, som t ex rinnande vatten. Cayaman är en fransk koloni sedan 1700-talets mitt.

År 1895 kom en varelse från det Okända, och som kallade sig baron Samedi, till vår värld. Hans syfte var att sprida död och förintelse. Eftersom han var en intelligent varelse hade han en plan för detta. Genom att använda sina krafter besatte Samedi Louis Montaignes kropp. Montaigne är den franske guvenören på Cayaman, och hans själ finns kvar hjälplös i kroppen. För att kunna utföra detta, tillverkade Samedi tre speciella Voodoo-dockor. De representerar Samedis kontroll över Montaignes kropp, ande och själ. Om dockorna förstörs, klipps Samedis band med vår värld av, och han tvingas att återvända till det okända i 1T5 år. Montaigne får då kontroll över sin egen kropp igen.

Baron Samedis plan går ut på att skapa en armé av zombier för att utplåna allt mänskligt liv på ön. Genom att kontrollera Montaigne tänker han förhindra att de franska myndigheterna lägger sig i innan det är för sent. Hittills har planen fungerat bra. Samedis armé av zombier har långsamt växt sig större. Den 1/6 1899 lät han dem anfalla en liten by i närheten av en av hans baser. Alla i byn dödades och deras lik fördes bort för att bli nya zombier. Baron Samedi planerar att anfalla alla städer och större byar på ön den 1/1 år 1900. Om han inte stoppas kommer alla människor på ön att förvandlas till själlösa zombier.

Samedi har dock ett problem. Polismästaren på Cayaman, Henri Roqueforte, är medlem i S.A.V.E. Han anade genast oråd efter händelserna den 1/6 1899. Roqueforte gick först till guvenör Montaigne med sina misstankar, men blev avsnäst och misstrodd (naturligtvis, eftersom Samedi har besatt Montaigne). Roqueforte larmade då S.A.V.E. Hans brev skickades den 11/7 1899. Sedan dess väntar han på förstärkning. Under den tiden har ytterligare två byar anfallits av Samedis zombier. Ingen har lyckats fly från någon av de tre byarna, så det tycks som om alla i dem plötsligt har försvunnit. Nu växer paniken på Cayaman och befolkningen vänder sig till voodoon för att finna tröst. Detta passar Samedi, för han kontrollerar voodookulten.

Baron Samedi har tre operationsbaser på Cayaman. Hans anfall mot byarna utgår från Juju-kyrkogården vid kusten, voodoo-kulten styrs från en ceremoniplats i Carcasse-träsken och Samedi själv håller residens i guvenörens sommarvilla i bergen. Vid var och en av de här tre platserna förvarar Samedi en av de tre voodoo-dockorna. Via dem kan han kanalisera sin kraft utan att behöva vara där personligen.

Rollpersonernas uppgift är att stoppa Samedis onda anslag. Kampen mot det Okända kommer att föra dem till kyrkogårdar, kultplatser i träsken och dimfyllda mausoléer. Till slut lyckas de förhoppningsvis med att fördriva Samedi från vår värld.

1: Äventyret börjar

För rollpersonernas del börjar äventyret när de får var sitt identiskt brev från S.A.V.E. Brevet ligger allra sist i texten. Du skall ge spelarna brevet nu. Låt dem läsa det noggrant innan du fortsätter.

Rollpersonerna tar omedelbart en ångbåt till Frankrike, där de byter till atlantångare för färden till Cayaman.

Rollpersonerna kommer fram till Cayaman den 27/12 år 1899. Klockan är 12.00 på dagen. Ett stadigt regn faller från mörka stormmoln högt över det stålgrå havet. En varm vind sveper ned från de molntäckta bergen i väster.

S.S. Mauretania lägger till vid en enkel hamn. Allt som syns är tre stenpirar, några träskjul och ett stort stenhus. Hamnen är så gott som tom. Några få hamnarbetare väntar på att få hjälpa till med *Mauretanias* urlastning.

Efter cirka tio minuter kan rollpersonerna gå iland. En ensam man i tropikkostym står vid landgången, och lutar sig mot en kraftig käpp.

Det är polischef Henri Roqueforte. När han ser rollpersonerna haltar han fram till dem och presenterar sig. När artigheterna är avklarade ber Roqueforte RP att följa med honom till polishuset. En hästdroska väntar vid stenhusets baksida. Stenhuset är ett lager.

Droskan rullar fram mellan låga, vitkalkade stenhus i 15 minuter. Därefter når den ett stort, stenlagt torg. Flera stora stenhus ligger runt torget. En dyster byggnad i norr är



polishuset. Droskan kör in på husets inbyggda gård.

Roquefortes kontor ligger på andra våningen. Det är stort och välmöblerat med mycket ädelträ och läder.

Roqueforte slår sig ned bakom ett stort mahognyskrivbord och ber rollpersonerna att ta plats i några av fåtöljerna i rummet. Han erbjuder dem varsitt glas fin konjak innan han kommer till saken. Roqueforte snurrar nervöst konjakskupan mellan sina fingrar och börjar så att berätta:

"Det hela började vid mitten av detta år. Närmare bestämt den första juni. Utan förvarning försvann spårlöst hela befolkningen i byn Baracassé. Händelsen upptäcktes redan samma kväll, då några bybor från den närbelägna byn Delverde, såg rökmoln stiga upp mot skyn från Baracassé. Två av byborna, René och Gerard, begav sig till grannbyn. När de kom fram såg de att några hus hade brunnit ned. Av byns befolkning fanns det inga spår. René och Gerard kontaktade genast närmaste gendarm, som meddelade mig. Jag begav mig då ut till Baracassé, tillsammans med några av mina skickligaste detektiver. Vi fann spår av strid och spår av många nakna fötter. Dessa spår försvann en bit från byn. Vi kunde inte finna några ledtrådar till vad som egentligen hade hänt. Samtliga 63 personer som bodde i Baracassé har spårlöst försvunnit. Allt detta fick mig att ana oråd. Jag hade en otäck känsla av att Det Okända var inblandat. Jag tog då kontakt med Louis Montaigne, Cayamans guvenör, och påpekade att något mycket egendomligt hade skett i byn. Montaigne svarade bara att såvitt han kunde förstå, så var det inte hans problem, utan polisens.

Därefter kontaktade jag S.A.V.E. och bad om hjälp. Under de månader som gått innan ni kom som svar på den bönen, har ytterligare två byar, Nantes och Jardin råkat ut för samma öde. Nu har tre byars totala befolkning, 211 personer, försvunnit spårlöst.

Ni, mina vänner, är mitt sista hopp. Jag har en känsla av att tiden är knapp. Något hemskt kommer snart att ske. Bara ni kan förhindra det."

Roqueforte ser bekymrad ut. Han drar ut en låda i skrivbordet och ger rollpersonerna en karta över Cayaman. (CM: ge spelarna karta A.) Han erbjuder dem också all hjälp han kan ge, husrum och allt dylikt kan de få här i polishuset. Rollpersonerna får också en droska till sitt förfogande. Chauffören är en medelålders man vid namn Yves Legrande. Han deltar inte i några strider och stannar alltid vid sin droska. Efter att allt detta är avklarat undrar Roqueforte om rollpersonerna har några frågor. Om rollpersonerna ställer rätt frågor kan han ge följande infomation:

- Roqueforte kan visa på karta A var de tre anfallna byarna ligger.
- Han kan visa hur långt han och hans män kunde följa spåren från Baracassé på karta A.
- Han kan också berätta att det inte finns några vittnen till vad som hänt i de tre byarna.
- Roqueforte kan tala om att René och Gerard befinner sig i byn Delverde.
- Han kan berätta att det finns ett stort bibliotek i det franska gymnasiet i Harville.
- Han vet att öns enda tidning, *Le Soleil*, har ett stort och fullständigt arkiv.
- Dessutom vet han att voodoo-kulten har växt i storlek under de senaste åren. Allt fler av befolkningen ansluter sig till religionen i dessa tider.

Vad gäller övrig hjälp får CM avgöra om det verkar rimligt. Roqueforte har dock inte möjlighet att låna dem några gendarmer. Nyårsfirandet för år 1900 närmar sig. De festligheterna binder upp alla hans styrkor. Utrustning, vapen o dyl går alltid att ordna fram. Gendarmerier finns i Harville, Carcasse, Avallon och Saint Claude.

När mötet med Henri Roqueforte är slut har klockan hunnit bli 15.00. Det regnar fortfarande och gatorna är nästan folktomma. Yves Legrande och hans droska väntar på rollpersonerna på gården i polishuset.

Sökandet efter information.

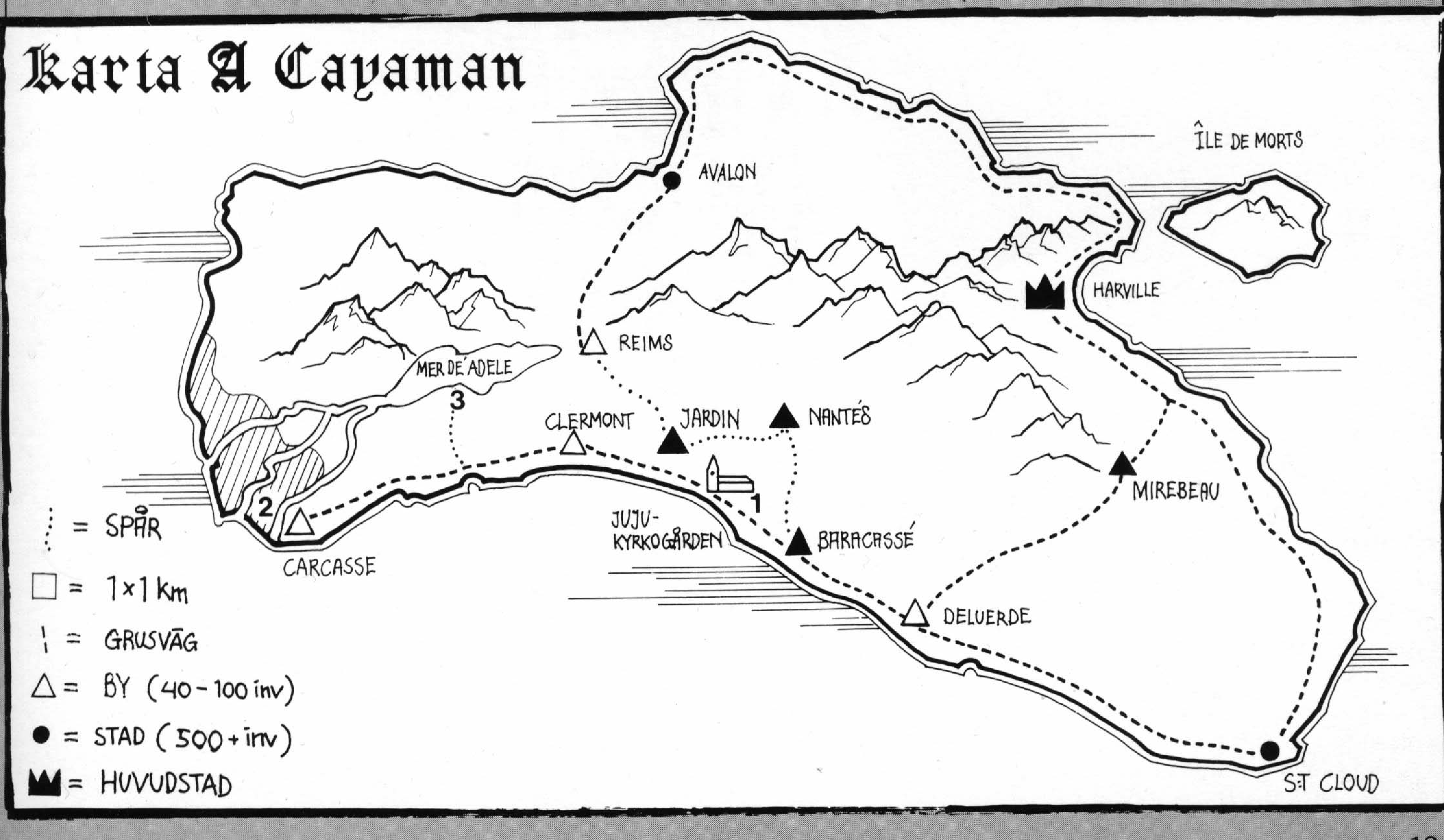
Det är troligt att rollpersonerna vill ägna sig åt att söka efter information när de lämnat Roqueforte. Det finns åtta huvudsakliga informationskällor:

Polishuset

Enskilda poliser kan ge den information som Roqueforte har. Dessutom innehåller arkiven samma information om utredningen, dvs de fyra första punkterna hos Roqueforte.

Le Soleil

Cayamans enda tidning är inhyst i ett vitkalkat tvåvåningshus. Alla i Harville kan peka ut vägen hit. Le Soleil utges av M. Jean Belmond, en vänlig man i 50-års åldern. En



journalist får utan problem tillgång till arkiven. Här finns artikeln i bilaga III. Rollpersonerna ser också bilder på Montaigne.

Franska Gymnasiet

Gymnasiet är en imponerande trevånings stenbyggnad i klassisk stil. Biblioteket ligger på bottenvåningen. En mycket barsk äldre, kvinnlig bibliotekarie styr med järnhand över "sitt" bibliotek. En professor eller lärare får dock hennes nådiga tillåtelse att använda biblioteket. Här finns informationen i Antropologi/Arkeologi, Historia och Legender/Folklore från bilaga III.

René och Gerard

De två männen befinner sig i sin hemby, Delverde. Det är en liten by med bara en huvudgata och ett tiotal hus och skjul. René och Gerard kan inte ge rollpersonerna någon ny information, utom att René kommer ihåg att det faktiskt luktade mycket illa i byn när han först kom dit. En sötaktig, kväljande doft kunde kännas i hela byn.

Lokalbefolkningen

Öborna är öppna och vänliga, men om rollpersonerna frågar dem om vad som hänt i Baracassé, Nantes och Jardin, muttrar de något om voodoo och baron Samedi. De vägrar att förklara sig och lämnar genast påstridiga rollpersoner. Envisas rollpersonerna blir de direkt fientliga och mycket hotfulla.

De tre överfallna byarna

Baracassé, Nanté och Jardin är övergivna och förfallna. Alla tre byarna består av en huvudgata och 10–15 hus och skjul. Det finns inget av intresse här. Bara Baracassé är eldhärjat.

Louis Montaignes kontor

Montaignes kontor ligger i guvenörspalatset i närheten av polishuset. Det är inte troligt att rollpersonerna beger sig hit. Gör de det, får de reda på att guvenören befinner sig i sin sommarvilla, nr 3 på karta A. Bryter de sig in i Montaignes kontor finner de inget av intresse. De märker dock att ingen tycks ha varit här på flera månader. Det finns ett fotografi på Montaigne här.

Drömmen

Rollpersonerna kan också få information genom att använda sig av förmågan Synsk Dröm. Om de lyckas får de drömmen i bilaga II.

Rollpersonerna borde ganska snabbt kunna få ihop nog med information för att fortsätta till Juju-kyrkogården.

Spår som leder dit:

- De tre anfallna byarna ligger alla runt kyrkogården.
- Voodoo är inblandat.
- Artikeln i *Le Soleil.*
- Drömmen.
- Spåren från Baracassé ledde i riktning mot kyrkogården.

2: Vid dödens portar

Det tar cirka tio timmar att åka till kyrkogården. När de kommer fram stannar Yves vid sin droska. Karta B föreställer Juju-kyrkogården. Den är täckt av klängväxter och ogräs. Många gravstenar är omkullvälta. En tunn, vit dimma sveper fram mellan träden och de mörka gravstenarna. Ett tre meter högt järnstaket omger hela kyrkogården. Ruinen av en kyrka står vid sidan av själva kyrkogården.

Allt är tyst. Ett lyckat känslighetskast avslöjar en oerhört stark närvaro av det Okända! Beskrivningen av kyrkogården är enkel och kortfattad. CM får med egna ord beskriva vad spelarna ser. Viss information kräver en särskild färdighetskontroll, medan annan är helt förbehållen CM.

Karta B: Juju-kyrkogården

Nummer 1 på karta A

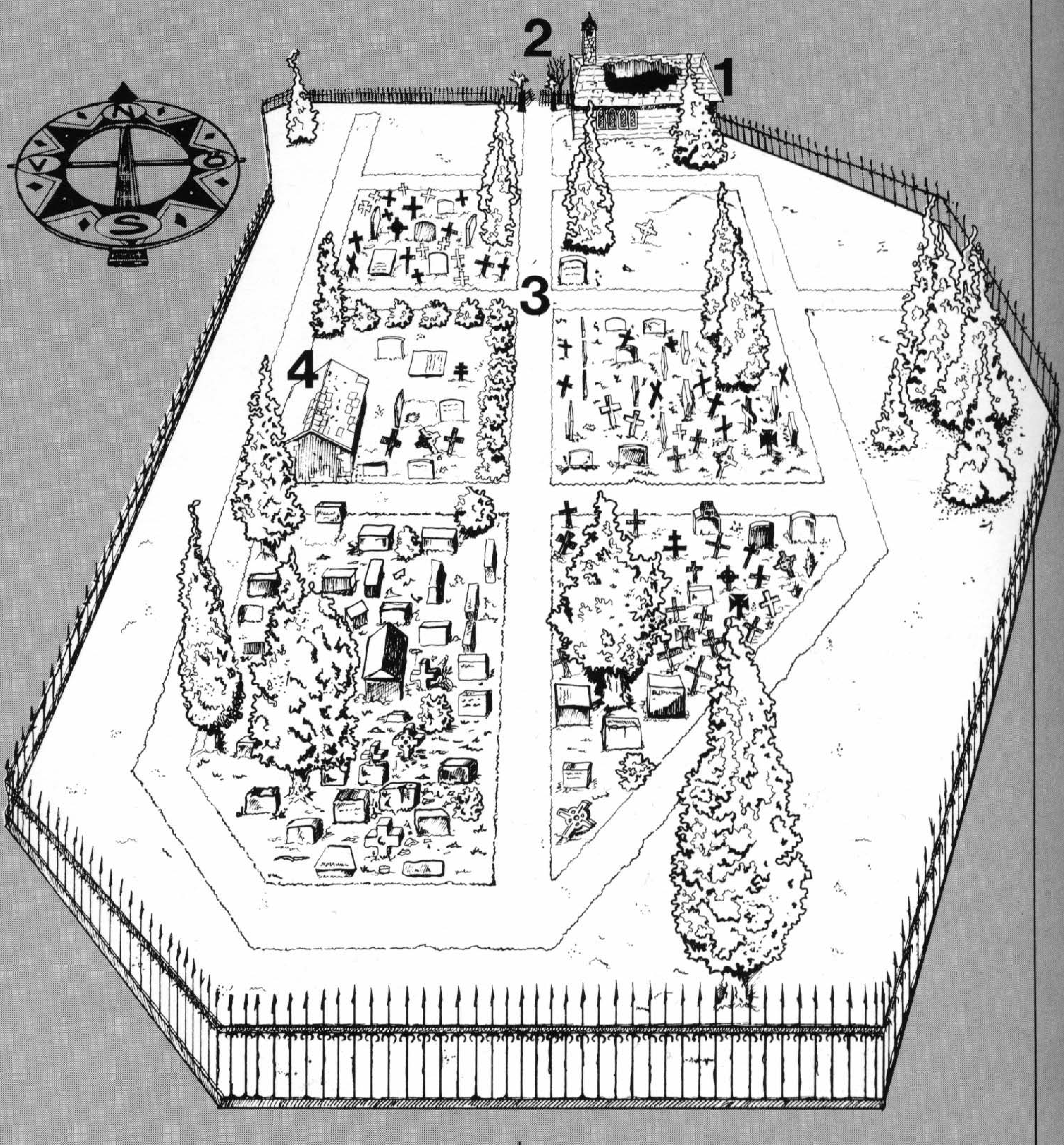
1: Kyrkoruin

Kyrkan är mycket förfallen. Delar av taket har rasat in. Det finns inget av intresse här.

CM: Kyrkan och kyrkogården har inte använts på över fyra år. Prästen dödades då av Samedi.

2: Gallergrind

En kraftig järngrind leder in till själva kyrko-



Karta B
Jujukyrkogården

gården. En av de två delarna av grinden har fallit av sina rostiga gångjärn. Bredvid öppningen står två obehagliga statyer som föreställer hukande demoner.

Spårning/Undersökning: Ett A-resultat avslöjar spår efter mängder av nakna fötter.

CM: Statyerna är gamla. De är avsedda att skrämma bort onda andar från kyrkogården.

3: Grusgångar

De raka grusgångarna är nästan helt övervuxna med ogräs. Trots det går de inte att smyga på och rollpersonerna tycker att ljudet av deras fotsteg är onormalt högt.

Spårning/Undersökning: Som 2.

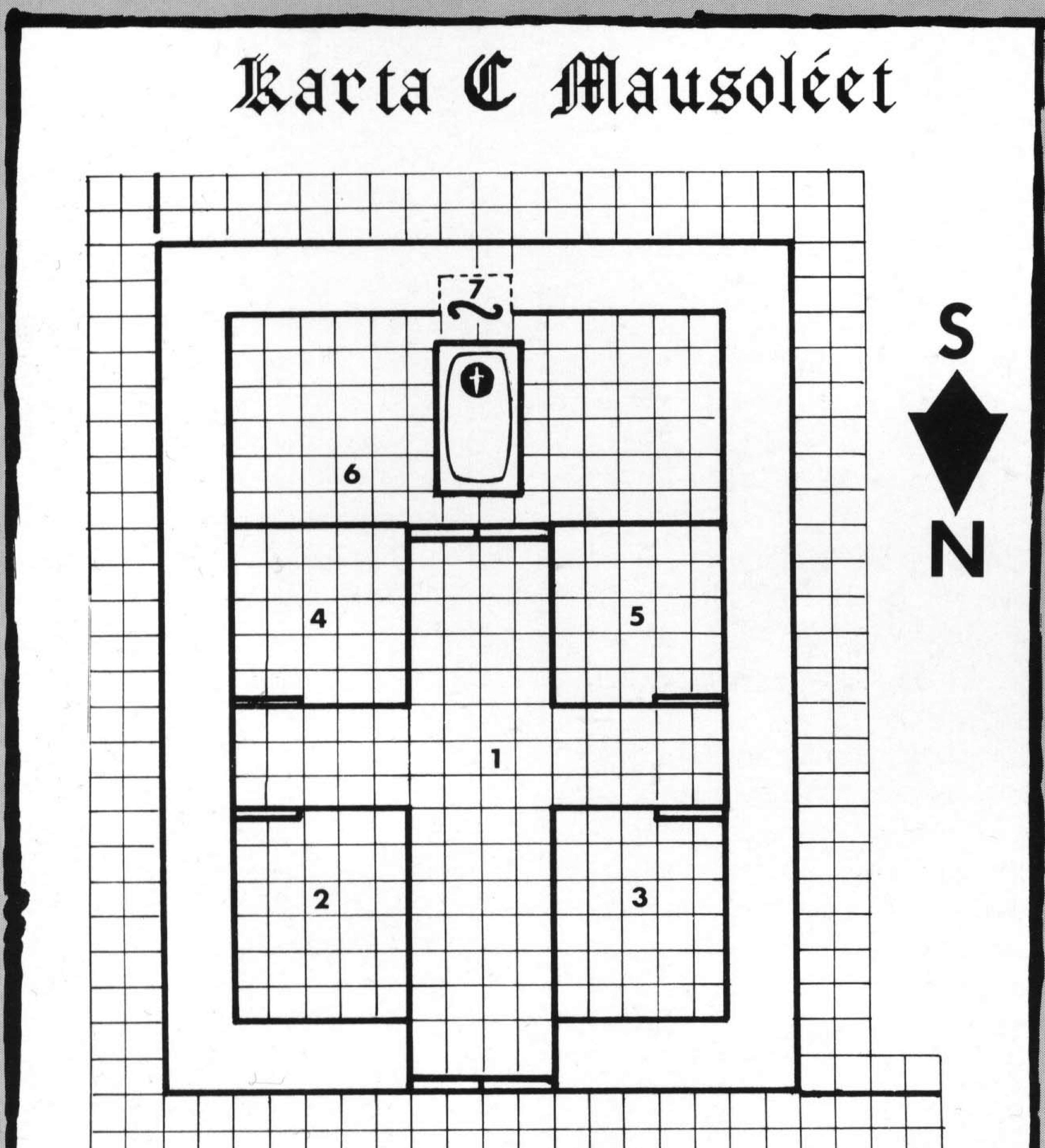
4: Mausoleum

En dyster byggnad av svart, polerad granit. Pelarrader löper runt byggnaden. En bred dubbeldörr finns på södra väggen. Byggnaden är nästan helt täckt med klängrankor.

Spårning/Undersökning: Ett A-resultat visar att det finns spår efter nakna fötter framför dubbeldörren.

CM: Samedi förvarar en av sina voodoodockor här. Den vaktas av fyra zombier. Mausoléet beskrivs närmare längre fram.





Karta C: Mausoléet

1: Korridor

Korridoren är korsformad. Det finns en dubbeldörr i norr. Går rollpersonerna fram till korsningen ser de en dörr åt norr och söder i både öst och väst. Det luktar illa här. En sötaktig, kväljande stank hotar överväldiga rollpersonerna.

Spårning/Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns spår av nakna fötter på golvet. Dessutom finner rollpersonerna rester av en egendomlig, rödaktig torkad lera.

Geologi: Med ett A-resultat finner rollpersonen att denna lera är mycket ovanlig. Den finns bara i Carcasse-träsken.

CM: Roqueforte kan också identifiera leran. Stanken kommer från Samedis zombier.

2–5: Gravar

På dörrarna till vart och ett av dessa rum finns en kopparskylt med fyra franska namn. Kopparen har ärgat, så det är omöjligt att tyda namnen. När en rollperson öppnar en dörr, ser denne en fasansfull syn: ett ruttnande lik står mitt i varje rum. Med knyckiga rörelser går liket mot dörren och rollpersonen. Rummen innehåller också fyra urnor.

Spårning/Undersökning: Lyckas rollpersonerna nedkämpa de fyra zombierna, visar ett A-resultat att zombien från rum 5 hade rester av röd lera på sina klädrester.

CM: Så snart en av dörrarna till rum 2–6

öppnas aktiveras zombierna. De drar kraft från Samedi via voodoo-dockan i rum 6.

6: Gravkammare

Rummet är avlångt. Mitt i det står en stor kista av sten. På kistan ligger en svart duk och en silverdolk. Längs väggarna står rader av ca 2 dm höga dockor av ett primitivt slag. Hundratals stearinljus är ställda i geometriska mönster på golvet. I de fyra hörnen står fyrfat fyllda med kol.

Antropologi/Arkeologi och Legender/Folklore: Ett A- eller B-resultat avslöjar att detta är ett voodoo-tempel. Dockorna är voodoo-dockor.

ITF-kontroll: En lyckad allmän ITF-kontroll vid den norra väggen avslöjar ett lönnfack. I lönnfacket finns ett silverskrin som innehåller en fantastiskt välgjord docka. Har rollpersonerna sett fotografier på Montaigne ser de direkt att dockan föreställer honom.

CM: Voodoo-dockorna längs väggarna motsvarar de 211 försvunna byborna. Samtliga finns som zombier på kyrkogården. Dockan i lönnfacket är Samedis. Den representerar hans kontroll över Montaignes kropp. Via den kan han se och höra och om han så vill animera alla de döda byborna på kyrkogården. Kistan innehåller bara stoftet efter en fransman.

När en rollperson rör vid dockan hörs en rad dova dunsanden utifrån. Det hörs in i mausoléet. På kyrkogården har samtliga gravstenar fallit omkull. Samtliga zombier håller just på med att ta sig upp ur jordens mörka famn.

Rollpersonerna har nu ett problem. De befinner sig på en ödslig, spöklik kyrkogård tillsammans med 211 blodtörstiga zombier. Till råga på allt är kyrkogården omgiven av ett tre meter högt järnstaket.

Naturligtvis finns det en lösning på problemet. Om rollpersonerna bränner Samedis voodoo-docka, eller de 211 andra dockorna i rum 6, förstörs samtliga zombier direkt. De blir till ett grått stoft, som snabbt blåser bort.

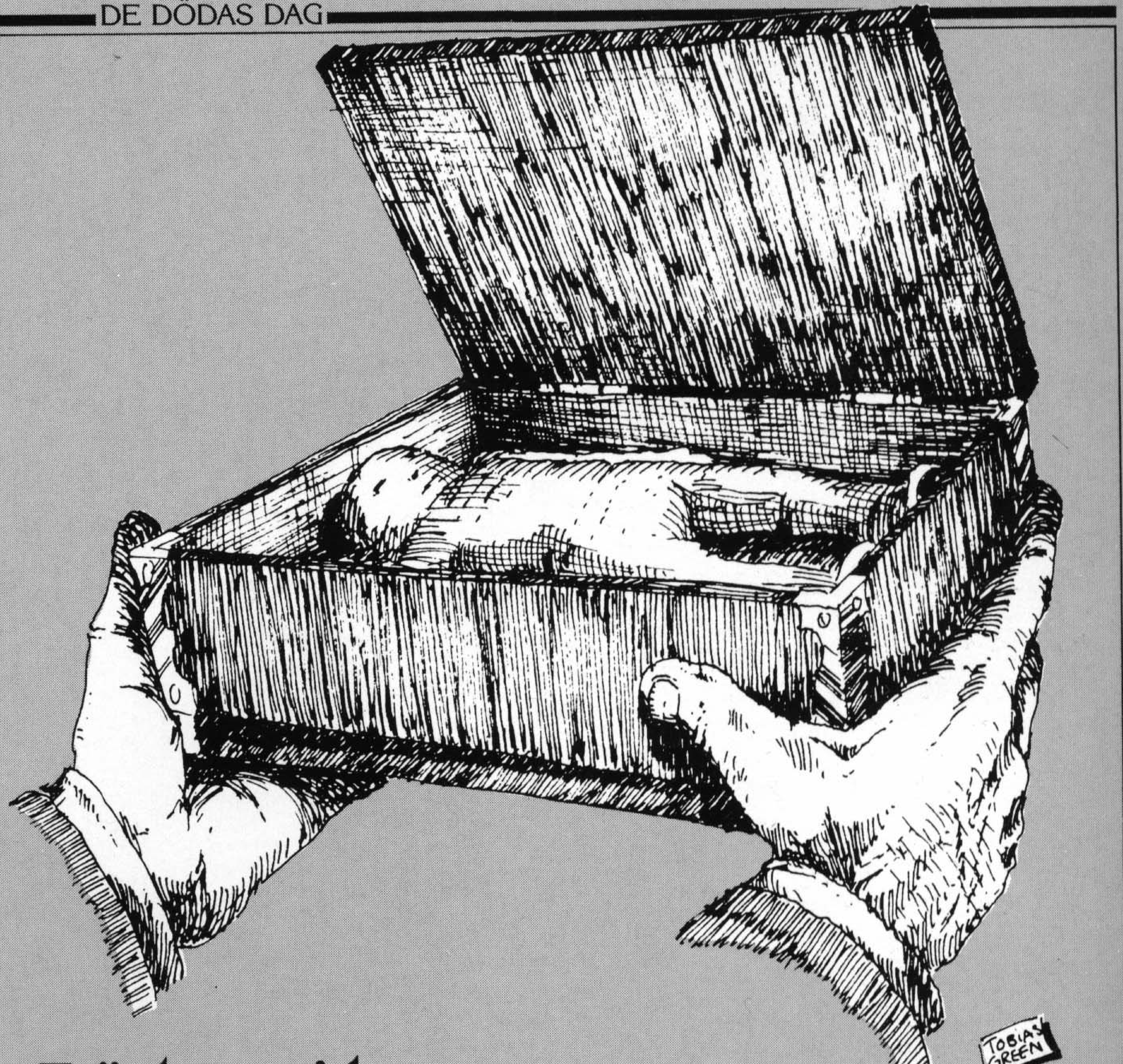
Om rollpersonerna inte gör något av detta går de förmodligen en kvalfull död till mötes.

Om en rollperson ser alla dessa zombier måste denne slå en skräckkontroll på kolumn 8! (Börja med 5, +2 för antalet och +1 för den vidriga situationen =8.)

Om rollpersonerna överlever detta, borde de ha fått ihop nog med information för att fortsätta till Carcasseträsken.

Spår som leder dit:

- Den rödaktiga leran finns bara i Carcasseträsket.
- Det finns en voodoo-kultplats där och voodoo är inblandat.
- Drömmen



3: Träsken vid Carcasse

Resan från kyrkogården till Carcasse tar åtta timmar med droska. Carcasse är en liten by med en huvudgata. Det finns 13 hus och skjul i byn. Det bor sammanlagt 53 personer i Carcasse. I byns enda stenhus bor gendarmen Lucien Bourgonne. Han kan hjälpa rollpersonerna att finna voodoo-kultens ceremoniplats ute i träsken. Blir han ombedd att följa med ut, så gör han gärna det. Bourgonne vet ungefär var ceremoniplatsen ligger.

Om rollpersonerna inte ber gendarmen om hjälp, kan de finna stigen som leder till ceremoniplatsen genom att specificera att de letar efter en stig och sedan slå A-resutat på Spårning.

Det tar cirka fyra timmar att gå till ceremoniplatsen längs stigen. Anledningen till att det tar så lång tid, beror på att terrängen är svårforcerad. Träsket är en obehaglig plats. Det är varmt och fuktigt. Mängder med små insekter irriterar rollpersonerna. Dimma stiger upp från det brunfärgade vattnet. Rollpersonerna ser flera gånger hur alligatorer rör sig i vattenbrynet.

Under marschen mot ceremoniplatsen finns det egentligen bara ett faromoment: kvicksand. Är Lucien Bourgonne med ser han alla kvicksandshål i god tid och varnar för dem. Det är då inga problem att passera. Är han inte med, måste den/de rollpersoner som går längst fram slå en allmän ITF-kontroll efter en och en halv och två timmars marsch. Lyckas de med kontrollerna, ser de hålen med kvicksand och kan undvika dem. Om de inte lyckas, går 1–2 rollpersoner ned sig i kvicksanden. Med rep o dyl går det lätt att dra upp dem. Det tar cirka 30 minuter att dra upp rollpersonerna varje gång.

När rollpersonerna kommer i närheten av ceremoniplatsen ser de rök som stiger upp från en liten halvö (karta D). På ön ligger flera enkla hyddor utspridda. Vad som sker nu beror på vad rollpersonerna gör. Går de fram öppet blir de anfallna av 20+1T5 öbor. Om fler än fem kultister faller, flyr resten i panik. Som mest kan fyra kultister anfalla varje rollperson i taget. Det tar dem en SR att nå fram till rollpersonerna. Därefter kan rollpersonerna i lugn och ro undersöka halvön.

Gömmer sig rollpersonerna, får de se en obehaglig ceremoni. (De lyckas automatiskt med att gömma sig om de försöker). Under några timmar dunkar dova trummor fram en enkel och rytmisk melodi. Ett tjugotal öbor dansar runt en stor eld mitt på ön. Plötsligt tystnar trummorna. En gammal öbo med vitmålad överkropp stiger ut ur hydda nr 11. Med långsamma steg går han fram mot elden. Bakom honom släpar två kraftiga öbor ut en kämpande figur. Figuren binds fast mellan två stenstolpar vid elden. Den gamla öbon drar fram en lång, obehagligt böjd kniv. Han höjer den med bägge händerna och mässar något obegripligt. Sedan ställer han sig framför den fastsurrade figuren med höjd kniv.

Vad rollpersonerna gör nu påverkar hela äventyret. Ge dem lite tid att diskutera, men inte mer än någon minut.

Ingriper rollpersonerna, anfaller 20+1T5 öbor dem. Efter en kort strid, då 2–3 öbor

har fallit, flyr resten. Då kan rollpersonerna undersöka ceremoniplatsen och befria fången, en viss Pierre Bouchard, fransk antropolog. Han är i stort behov av sjukhusvård.

Om rollpersonerna inte ingriper, dödar voodoo-prästen Bouchard som ett offer till Samedi. Elden flammar upp samtidigt och ett förvridet ansikte kan ses i eldslågorna under någon sekund. Därefter lugnar allt ned sig och efter fem timmar försvinner alla utom fem vakter från platsen. Då kan rollpersonerna undersöka platsen utan alltför stora problem. Vakterna står då vid X-en på karta D.

Karta D: Ceremoniplatsen i Carcasse

Nummer 2 på karta A

1: Stig

En vindlande stig som leder till Carcasse. Den är upptrampad av många fötter. Den löper i cirka tre kilometer genom träsket.

Spårning/Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att många personer har gått här nyligen.

2: Ceremoniplats

Mitt på halvön ligger en öppen plats. En stor eldstad är placerad mitt på denna. Vid den södra änden av eldstaden står två svarta stenstolpar. Nio enkla hyddor finns runt den öppna platsen. Det finns gott om träd och buskar på halvön.

Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns torkat blod på stenstolparna.

CM: Stolparna är av svart basalt. De används bara vid människooffer till baron Samedi.

3–10: Hyddor

Hyddorna är tillverkade av torkad lera och trä. Det finns inget av intresse här.

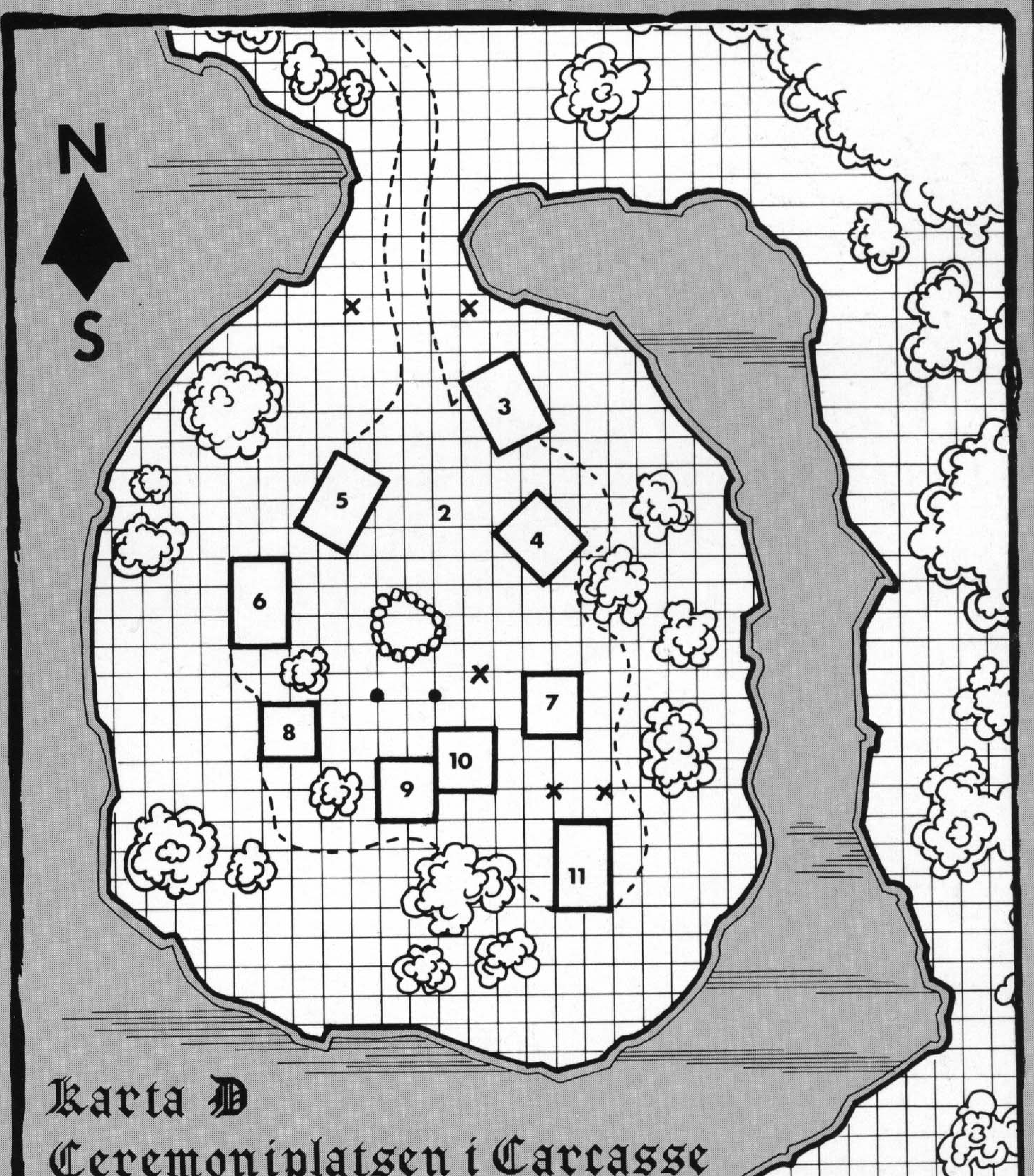
CM: Ingen bor här, hyddorna används bara under voodoo-ceremonierna som skydd mot elementen och för vila.

11: Helgedom

Denna hydda är något större än de andra. Egendomliga symboler är målade på hyddans innerväggar. Inne i hyddan finns ett stenaltare, mängder av stearinljus och hundratals, ca 2 dm höga, dockor av ett primitivt slag.

Arkeologi/Antropologi: Ett A- eller B-resultat avslöjar att detta är ett voodootempel. Dockorna är voodoo-dockor. Symbolerna är typiska voodoo-symboler.





Karta D
Ceremoniplatsen i Carcasse

ITF-kontroll: Se CM.

CM: Det finns 373 voodoo-dockor i templet. En av dem är Samedis och föreställer Louis Montaigne. Den representerar Samedis kontroll över Montaignes ande. Via den kan han se och höra och använda sina krafter om det så behövs. Det krävs 10 minuters letande och en lyckad allmän ITF- kontroll för att finna den voodoo-dockan.

Efter detta borde rollpersonerna unna sig ett samtal med Pierre Bouchard, förutsatt att han fortfarande lever. Han kan berätta en intressant historia. Bouchard befinner sig på Cayaman för att undersöka voodoo-kulten för den franska regeringen. Under ett besök i guvenör Montaignes sommarvilla, råkade han avslöja detta för guvenören. Denne lät genast sina tjänare gripa Bouchard. Därefter fördes han hit. Bouchard är övertygad om att just guvenören är ledare för voodoo-kulten. Det märktes på det bemötande som Montaigne fick av kultisterna. Bouchard kan dock inte förstå varför han blev tillfångatagen. Har Montaigne något att dölja i sommarvillan? Bouchard känner också till allt som står om voodoo under Antropologi/Arkeologi i bilaga III och kan svara på frågor om det, och kan beskriva sommarvillan för rollpersonerna. Efter det samtalet borde rollpersonerna inse att deras nästa mål är guvenörens villa. Den är utsatt på karta A. Om de inte räddade Bouchard har de problem.

Spår som leder dit:

- Pierre Bouchards berättelse.
- De två speciella Voodoo-dockorna de har funnit. Bägge två har föreställt Louis Montaigne.
- Drömmen.

Bourgonne och Bouchard beger sig tillsammans iväg till Harville. De tänker meddela Roqueforte om vad som pågår. Bourgonne påpekar för rollpersonerna, innan han ger sig av, att de inte har några hållbara bevis mot Montaigne.

Om det behövs, påpekar han också att det tar två dagar att åka droska tillbaka till Harville och under den tiden undanröjer kanske Montaigne viktiga bevis.

4: Slutstriden

Det tar ca fem timmar att ta sig till guvernörens sommarvilla från ceremoniplatsen. Sommarvillan ligger vid bergens fot, med utsikt över Mere d'Adele. Villan är byggd av rött tegel. En inbyggd glasveranda ligger intill huset. På övervåningen finns en stor altan. Sommarvillan är omgiven av ståtliga lövträd. En stor grusgård ligger framför byggnaden. På baksidan står en fontän och två marmorbänkar i en liten trädgård.

I villan finns baron Samedi i Montaignes kropp, sju tjänare som samtliga är voodootrogna samt fyra vakthundar. De fyra vakthundarna finns vid kryssen på karta E och F. De anfaller alla främmande de ser.



Smyger rollpersonerna fram till huset, ser de hundarna innan dessa ser dem. Smyger de sen vidare runt huset blir de aldrig upptäckta av hundarna. Det är inga problem att nå bakdörren. Dörren är låst. Ett A- eller B-resultat på Låsdyrkning öppnar dörren.

Förhoppningsvis förstår rollpersonerna sin Synska Dröms betydelse och söker efter källaren. Det är svårt att missa trappan ned till källaren om man tar sig in i villan genom bakdörren.

Där nere finner de kanske den sista voodoo-dockan och lyckas förstöra den med eld. Baron Samedi har dock en liten överraskning för dem. Han gör till och med ett personligt uppträdande i källaren.

Om någon av Samedis voodoo-dockor är förstörda känner han till det. Det kostar honom mycket av hans kraft att hålla Montaignes själ under kontroll med bara en eller två dockor. Detta gör honom ouppmärksam och oförsiktig. Om han inte har blivit larmad av andra omständigheter märker han rollpersonerna först i samband med att de tar sig ned i källaren. Han förbereder då sitt anfall.

Karta E: Sommarvillan, bottenvåningen

Nummer 3 på karta A

1: Hall

En ståtlig hall med marmorgolv och ädelträpaneler på väggarna. Tre kristallkronor hänger från taket. Två trappor leder upp till övervåningen. Det finns dubbeldörrar i norr, väster och söder.

CM: Det finns en vakthund vid krysset. Den anfaller alla främlingar som kommer in i hallen. Larmet går då inom 1T6 omgångar.

2: Korridor

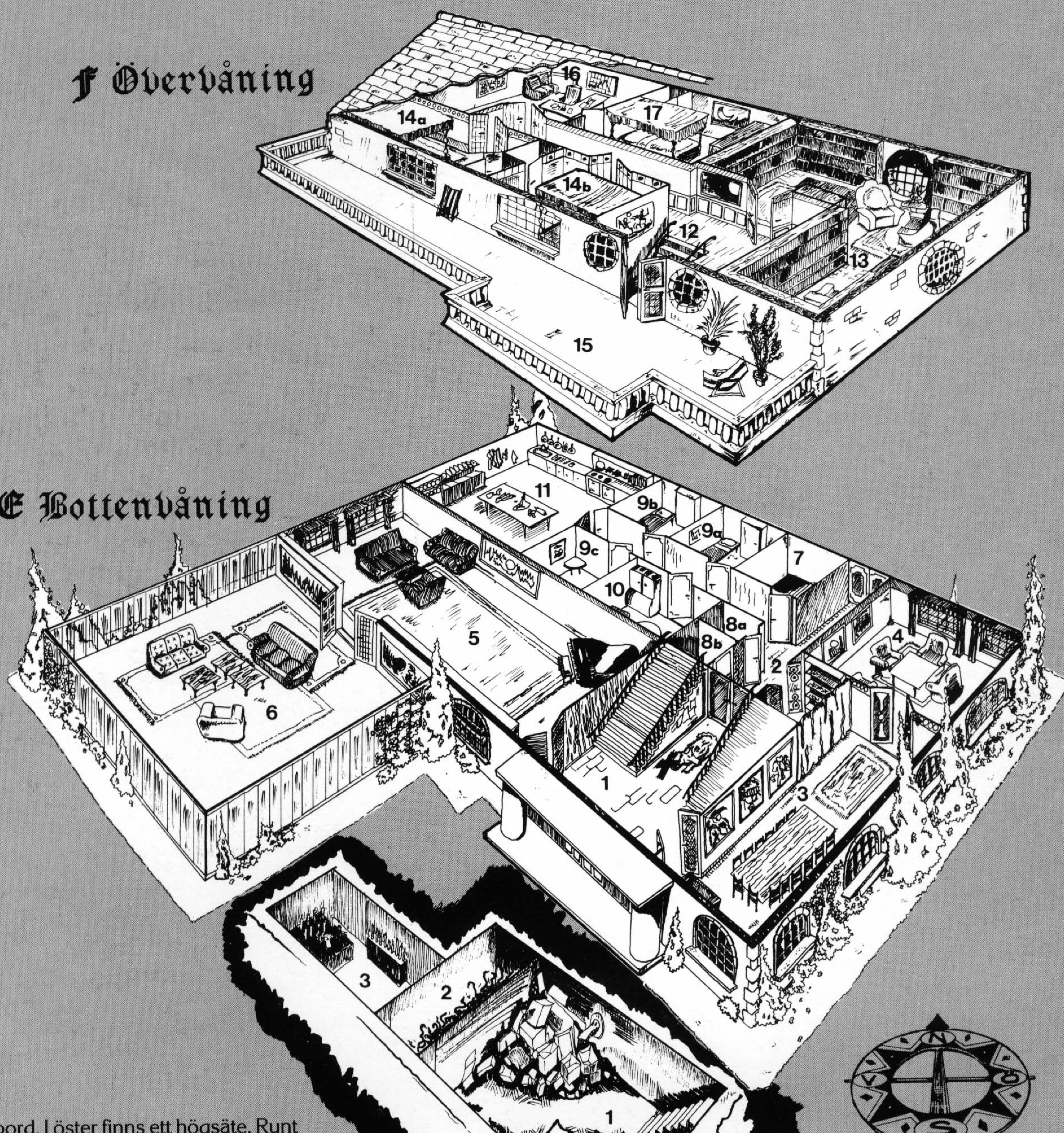
En T-formad, enkel, korridor. En fotogenlampa sprider ett svagt ljus över korridoren. Det finns dörrar i väster, öster och söder.

CM: Vakthunden i hall 1 hör inte rollpersonerna, om de inte medvetet försöker föra oljud.

3: Matsal

Mitt i det överdådiga rummet står ett stort

Sommarvillan



mahognybord. I öster finns ett högsäte. Runt bordet står stolar. På väggarna hänger porträtt av tidigare guvenörer. vid den norra väggen finns en eldstad. Golvet är täckt av en tjock matta, och i taket hänger två kristallkronor. I väster finns en dubbeldörr. Det finns en avbalkning i söder med silverbestick o dyl.

CM: Det finns inget av intresse i rummet. Dörren i väster leder till rum 4, rökrummet.

4: Rökrum

Rökrummet är bekvämt möblerat. Fyra djupa läderfåtöljer står mitt i rummet runt ett fyrkantigt marmorbord. Ett litet skåp står mot den södra väggen. En tjock matta ligger på golvet. En svag doft av tobak kan kännas. En kristallkrona hänger i taket.

CM: Skåpet innehåller 23 olika typer av tobak.

5: Sällskapsrum

Rummet är avlångt och L-format. Längs den norra väggen löper bokhyllor. En svart flygel står i söder. En tjock matta ligger på golvet och från taket hänger två kristallkronor.

CM: Samedi använder inte detta rum. Tjänarna städar dock här.

6: Glasveranda

Väggarna i rummet är av rökfärgat glas, medan golv och tak är av blankpolerat ädelträ. Mitt på golvet står en stor soffgrupp av läder runt tre träbord.

CM: Det finns inget av intresse här.

7: Trapphus

Trappan leder ned till källaren. En från stank stiger upp från mörkret.

Biologi: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det är lukten av orm.

CM: Stanken kommer från ormarna nere i källaren.

8 a-b: Toaletter

Rummen innehåller enkla torrdass.

CM: A är herrtoalett medan B är damtoalett.

9 a-c: Tjänarnas rum

Rummen är små och enkla. I varje rum finns två smala sängar, en byrå och ett bord med en enkel stol. Två tjänare bor i varje rum. En fotogenlampa står på bordet.

CM: Samtliga tjänare är voodoo-kultister. De angriper rollpersonerna om de finner dem i huset. De hör inte rollpersonerna i korridor 2, om de inte medvetet för oljud. De städar huset varje morgon, lagar mat och serverar den klockan 08.00, 12.00 och 18.00. Annars är de på sina rum tills de blir kallade på av Samedi. Det finns inget av intresse i rummet.

10: Butlerns rum

Rummet är ganska litet. Det innehåller en säng, ett bord med en stol och ett skåp. På bordet står en mängd stearinljus.

CM: Butlern Jean lever här. Han är obrottsligt lojal mot Samedi. Jean är alltid här om inte Samedi kallar på honom. Det finns inget annat av intresse här.

11: Kök

Mot den södra väggen finns en stor vedspis, en diskho med en vattenpump och en arbetsbänk. Längs väggarna står skåp. Två fotogenlampor hänger i taket.

CM: Skåpen är skafferier. Se rum 9 a-c. Det finns inget av intresse i köket.

Eldstrid

Om det utbryter en eldstrid mellan rollpersonerna och tjänarna eller vakthundarna, larmas automatiskt Samedi inom 1T6 omgångar. Sedan har rollpersonerna problem. Lyckas rollpersonerna slå ut sina motståndare relativt ljudlöst larmas dock inte Samedi. I princip klarar RP sig om de undviker skjutvapen!

Karta F: Sommarvillan, övervåningen

12: Korridor

Korridoren har ett polerat trägolv. Väggarna är täckta av ekpaneler. Det finns fem dörrar längs de västra och östra väggarna. Tre kristallkronor hänger från taket.

CM: En vakthund ligger vid krysset. Den anfaller så snart den ser rollpersonerna. Samedi märker automatiskt rollpersonerna då.

13: Bibliotek

Ett stort L-format rum. Bokhyllor löper längs väggarna. Tre djupa läderfåtöljer står utplacerade i rummet. Tjocka mattor täcker golvet och två kristallkronor hänger från taket.

CM: Det finns inget av intresse i rummet.

14 a-b: Gästrum

Rummen innehåller en bred himmelssäng, en lädersoffa med ett glasbord och ett klädskåp. Två tjocka mattor ligger på golvet och en kristallkrona dinglar från taket.

CM: Bägge rummen är tomma. Det finns inget av intresse i dem.

15: Altan

En öppen altan löper längs husets östra sida. Några enkla solstolar står under ett regnskydd.

CM: Det finns inget av intresse på altanen.

16: Guvenörens arbetsrum

Mitt i det stora rummet står ett L-format skrivbord av ek. Bakom det finns några arkivskåp. I söder finns en soffgrupp av rött läder. Dyra mattor täcker golvet och en kristallkrona hänger i taket. Det finns en dörr mot norr.

CM: Om larmet inte har gått ännu, befinner sig Samedi här. Det finns inget annat av intresse i rummet.

17: Guvenörens sovrum

Rummet är L-format. En bred himmelssäng står mot den östra väggen. Vid den norra väggen finns ett bord och en stol. En stor garderob står mot den västra väggen.

CM: Det finns inget av intresse i rummet.

Om det utbryter en strid på övervåningen larmas baron Samedi automatiskt.

Karta G: Sommarvillan, källaren

1: Källare

Källaren är fylld med möbler, packlårar och kartonger. Väggarna är vitkalkade. En stark, frän doft fyller källaren.

Biologi: Se nr 7 för karta E.

Undersökning: Ett A- eller B-resultat avslöjar att det finns en hemlig dörr i den södra väggen. Den är enkel att öppna.

ITF-kontroll: En lyckad kontroll visar att hela den södra väggen har en något annorlunda vit färgton än de övriga väggarna. Den verkar nyare på något sätt.

CM: Den södra väggen är gjord av vitkalkade plankor. Den går lätt att slå ned och det tar bara några minuter. Baron Samedi märker att rollpersonerna är här nu. Han avvaktar dock tills rollpersonerna har klarat av ormarna innan han angriper. Samedi är mycket medveten om att det går att döda Montaignes kropp och därigenom fördriva honom.

2: Ormarnas håla

Ett smalt rum där golvet tycks röra sig. Rollpersonerna inser snabbt att det är fyllt med ormar.

Undersökning/ITF-kontroll: Som 1 ovan.

CM: Eld är det bästa vapnet mot ormarna. Slungar man in några tända fotogenlampor, krossas de och antänder alla ormarna. Tre omgångar senare kan man gå in säkert. Samedi befinner sig nu i trapphuset som leder ned till källaren.

3: Tempel

Ett litet fyrkantigt rum. Det är fyllt med stearinljus i geometriska mönster. Mitt i rummet finns ett svart stenaltare. På altaret står en voodoo-docka.

CM: När rollpersonerna stiger in i templet anfaller Samedi. Se Samedis anfallsplan nedan. Lyckas rollpersonerna med att förstöra alla tre dockorna fördrivs han till det Okända i 1T5 år. Du bör påpeka för rollpersonerna att Montaigne är guvenör över ön. De lär få problem om de dödar honom.

Samedis anfallsplan

Han börjar med att kasta Osynlighet över sig själv, vilken varar i två minuter (24 omg). Därefter går han nedför trappan och lägger Förmörkelse nere i källaren i tio omgångar. Väl nere i den mörka källaren slungar Samedi en Halt på en av rollpersonerna. Sedan kastar han Såra mot rollpersonerna sammanlagt sex gånger innan hans VJST tar slut. Till sist använder han sin revolver till det bittra slutet.

Det tar två omgångar att gå nedför trappan. Sedan tar det sju omgångar att kasta besvärjelserna. Detta innebär att efter ytterligare tre omgångar försvinner förmörkelsen och efter ytterligare tolv omgångar blir Samedi synlig. Samedi har 50 patroner till sin revolver med sig.

Använder rollpersonerna Skyddande Sfär lär de klara av detta. Det tar bara tre omgångar att finna voodoo-dockan i mörkret och tända eld på den. Observera dock att ingen av rollpersonerna kan se något i tio omgångar.

Detta är äventyrets slut, oavsett om rollpersonerna lyckas eller misslyckas. Om Montaigne och rollpersonerna lever tackar han dem varmt. Innan de åker tillbaka till Europa håller han en galamiddag till deras ära.

Bilaga I: Andra Roller

Baron Samedi

Samedi är en mäktig varelse från det Okända. Han utger sig för att vara den välkända voodoo-guden. Samedi har ingen fysisk kropp. Han arbetar i vår värld genom att ta kontroll över människor och djur. För att kunna ta permanent kontroll över en kropp måste han skapa tre speciella voodoodockor av offret. De tre dockorna representerar Samedis kontroll över offrets kropp, ande och själ. De tre dockorna kan bara förstöras med eld. Baron Samedi bannlyses då från vår värld i 1T5 år.

STY:	Som offret	ITF:	100
PCN:	Som offret	TÅL:	Som offret
VIGH:	Som offret	OVV:	150
PER:	Som offret	SKRÄCK:	–
VJST:	100	Att:	Som offret

Förflyttning: När han är i offrets kropp har han samma som offret, och annars F70.

Besvärjelser: Samtliga i grundreglerna.

IP: 6300

Louis Montaigne

Cayamans guvenör är besatt av baron Samedi. Hans själ finns hjälplös kvar i kroppen. Han är medveten om vad som sker runt honom. Montaigne är en välbyggd, mörkhårig, medelålders man.

STY:	60	VJST:	Som Samedi, dvs 100.
PCN:	68	TÅL:	70
VIGH:	64	ITF:	Som Samedi, dvs 100.
PER:	72	Slagsmål:	62

Färdigheter: Revolver M 123.

Kultister/Vanliga öbor

Alla voodoo-kultister är lojala mot baron Samedi. De slåss inte mot moderna eldvapen om de kan undvika det. Det går inte att muta dem.

STY:	60	VJST:	50
PCN:	60	TÅL:	60
VIGH:	60	ITF:	50
PER:	50	Slagsmål:	60

Färdigheter: Machete L 90.

Henri Roqueforte, polismästare



Roqueforte är en mycket plikttrogen man. Hans arbete är allt för honom. Han är en vänlig och uppmärksam människa. Roqueforte har varit medlem i S.A.V.E. i fem år, sedan han var med om en obehaglig händelse i Frankrike. Han haltar pga en skada från det mötet med det Okända. Roqueforte är i 50-årsåldern. Han harstålgrått hår och en stor slokmustasch.

STY:	52	VJST:	70
PCN:	68	TÅL:	60
VIGH:	60	ITF:	70
PER:	66	Slagsmål:	56

Färdigheter: Kommer inte i spel.



Lucien Bourgonne, gendarm

Bourgonne är en ung och dumdristig gendarm. Han är benägen att ta för stora risker. Hans hjärta är dock gott. Bourgonne är 23 år gammal. Han är lång och smal, med en ostyrig blond kalufs.

STY:	72	VJST:	64
PCN:	60	TÅL:	66
VIGH:	60	ITF:	60
PER:	60	Slagsmål:	66

Färdigheter: Revolver L 90.



Pierre Bouchard, antropolog

Pierre Bouchard är en lätt nedgången fransk professor. Han lever bara för antropologin. Han är mycket godtrogen och naiv efter ett långt och skyddat liv i akademiska kretsar. Bouchard är 65 år gammal, han har tunt vitt hår och ett litet hakskägg.

STY:	36	VJST:	70
PCN:	58	TÅL:	40 (nu 8!)
VIGH:	50	ITF:	68
PER:	66	Slagsmål:	43

Färdigheter: Antropologi/Arkeologi M 124.

Vakthundar

De fyra vakthundarna är mycket vältränade. De anfaller alla inkräktare så snart de ser dem. De är tränade att anfalla ljudlöst och att inte ge skall.

STY:	50	TÅL:	60
PCN:	–	ITF:	90
VIGH:	80	Skräck:	4
PER:	–	Att:	2/65%
VJST:	30		

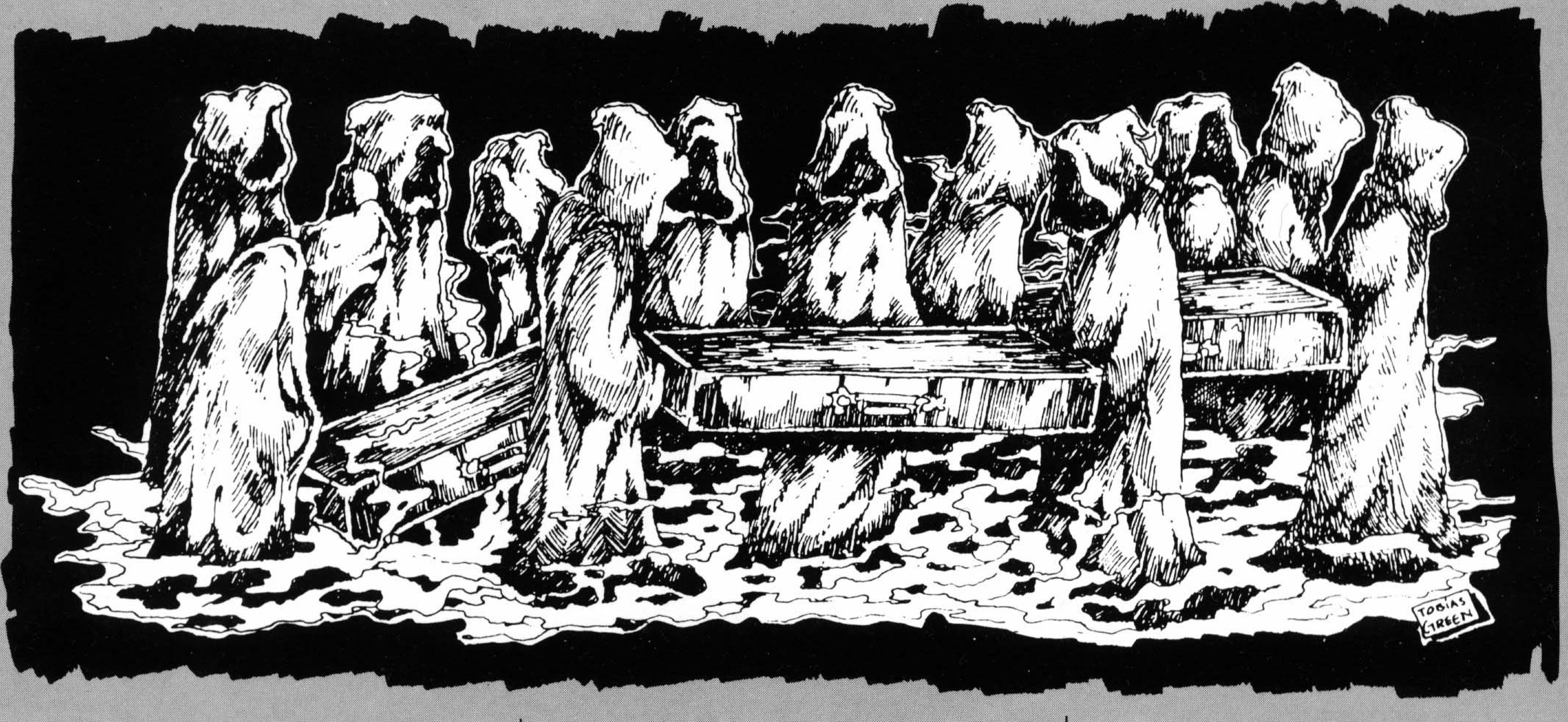
Förflyttning: L 70

Zombier

Se regelhäftet Det Okända sidan 24–25.

Bilaga II: Drömmen

Om en rollperson lyckas med färdigheten "Synsk Dröm" skall CM läsa upp följande:



"Du befinner dig i ett stort hus fyllt med fina möbler. Framför dig står en medelålders man. Vid hans sida står en skugggestalt. Plötsligt tycks gestalten kliva in i mannen framför dig. Ett fasansfullt skrik hörs. Allt blir plötsligt mörkt. Efter några sekunder blir det ljust. Framför dig står nu tre kistor av svart metall. Tolv män klädda i mörka kläder kommer in i rummet och lyfter upp de tre kistorna. De går ut ur huset. Du följer efter dem. De tolv männen går till en kyrkogård utanför huset. Där begraver de en av kistorna. Stora mängder av tända stearinljus står på kyrkogården. Därefter fortsätter männen med två kistor till ett träsk vid kyrkogården. De släpper ned en kista i träsket. Den sjunker snabbt. Sedan fortsätter männen med den sista kistan. De går tillbaka till huset du var i från början. Männen går ned i en källare under huset. Där ställer de kistan och försvinner i tomma luften.

Plötsligt befinner du dig uppe i huset igen. Nu är rummet fyllt med dockor. Vanliga, enkla leksaker. Du hör ett vansinnigt skratt som ekar genom husets alla rum. I och med det får alla dockorna liv. De reser sig upp, ser sig omkring och går stapplande emot dig. De anfaller dig med små, kloförsedda händer. Hundratals små dockor försöker slita ned dig på golvet. Förtvivlat söker du efter ett vapen. Du rusar fram mot eldstaden i rummet och sliter fram ett eldträ. När du träffar en docka med eldträet, fattar dockan eld och förintas omedelbart. Långsamt lyckas du med att utrota alla dockorna i rummet, men samtidigt antänds hela huset. Du flyr ut ur huset och ser på avstånd hur det brinner ned till svarta ruiner."

(Observera! Enligt de nya reglerna kan en rollperson drömma en "Synsk Dröm" varje natt, om hans VJST räcker.)

Bilaga III: Färdigheter

Dessa resultatsnycklar skall användas för både Kunskap och Forskning. Vid kunskap bestäms framgången med en särskild kontroll, men vid forskning är antalet forskningstimmar avgörande.



Antropologi/Arkeologi

D eller 1 timme: I Västindien förekommer en religion kallad voodoo. Den är en blandning av flera olika religioner, bl a kristendomen och afrikanska naturreligioner.

C eller 2 timmar: De voodoo-troende tror att mäktiga andar och gudar, sk loas, kan besätta människor och djur. Genom de besatta kan sedan dessa loas göra sin vilja känd för de troende. Den 1/1 varje år är ett heligt datum för de troende.

B eller 4 timmar: Vid voodoo-religionens ceremonier ingår narkotikamissbruk och rytmisk trumning, samt att man använder en enorm mängd stearinljus. Ibland offrar man tuppar och andra djur till olika loas. Det är känt att religionens präster i vissa fall har tillverkat avbilder av människor för att kunna styra människorna med hot om svart magi. Avbilderna kallas för voodoo-dockor. Prästerna påstås också kunna väcka de döda och göra dem till levande döda, sk zombier.

A eller 6 timmar Flera av religionens gudar/andar är kända vid namn, bl a havsguden Agwé, djävulen – kallad The Bad Man eller baron Samedi – och den gudomliga gycklaren Ghede. Det ryktas att vissa avarter av religionen har offrat människor till sina loas. Voodoo-dockorna lär vara magiska och allt man gör mot dem händer också med människorna de föreställer.

Historia

D eller 1 timme: Cayaman kolonialiserades år 1731 av Frankrike. Sockerrörsodlingen blev snabbt en viktig inkomstkälla för ön. Slavar hämtades från Afrika för att arbeta på sockerrörsplantagerna.

C eller 2 timmar: Slavarna från Afrika förde med sig sina egna religioner till Cayaman. När fransmännen försökte kristna dem, blandades de olika religonerna och voodoon uppkom på 1740-talet.

B eller 3 timmar: Fransmännen reagerade hårt på detta och förbjöd snabbt voodoon. De fängslade religionens ledare. Uppror bröt då ut på Cayaman, men dessa slogs brutalt ned av franska trupper. Under de närmaste åren växte kulten i hemlighet långsamt fram igen.

A eller 4 timmar: På 1800-talet växte voodoons betydelse på Cayaman. När alla slavar blev fria på 1800-talet, blev också voodoon tillåten igen. Paradoxalt nog dog religionen gradvis ut på 1870- och 80-talet. Det fanns två stora ceremoniplatser på Cayaman. En låg bland bergen på ön Isle des Mortes, medan den andra låg i träsken vid byn Carcasse.

Legender/Folklore

D eller 2 timmar: Vissa voodoo-troende har kontakt med det Okända. Det finns fall med människor som har dött när en voodoo-docka som föreställde dem har förstörts. Voodoo-kulten är vanlig i hela västindien.

C eller 3 timmar: Det finns delar av voodoo-kulten som bara tillber "the Bad Man". De ägnar sig bl a åt människooffer. Mäktiga andar/gudar (sk loas) kan agera genom de som de besätter.

B eller 5 timmar: Voodoopräster kan använda den Onda Vägen. De kan bl a skapa zombier, levande döda, som lyder prästernas alla order. En zombie tar skada av vapen, men kan bara dödas om dess mun fylls med salt och sedan sys igen.

A eller 7 timmar: Baron Samedi kan besätta människor mot deras vilja och styra deras kroppar. För att stoppa honom måste man förstöra tre avbilder av honom. När man gjort det försvinner Samedi från vår värld. Man kan också kontrollera zombier med voodoo-dockor. Förstörs dockorna blir zombierna till stoft. I voodoon är midnatt mellan den 24/12 och den 1/1 varje år är en helig tid. Det är dödens och pånyttfödelsens tid.

Journalistik

En rollperson som söker igenom arkiven på *Le Soleil* i mer än tre timmar kommer att finna följande artikel från den 21/9 1895;

"Mystiskt dödsfall i kyrka.

Ett förbryllande dödsfall inträffade på vår ö den 19/9. Fader Depardieu tycks ha tagit sitt liv i sin egen kyrka. Den hedervärde prästen blev funnen av M. Dumas, kyrkvaktmästare, vid sextiden på morgonen. Fader Depardieu satt i predikstolen helt stilla. M. Dumas trodde först att han sov, men när han gick närmare såg han hur golvet under predikstolen var rött av torkat blod. Fader Depardieu hade uppenbarligen skurit av sig halspulsådern med sin fickkniv. Den förfärade M. Dumas meddelade genast gendarmerna. Vad som fick Fader Depardieu att ta sitt liv är inte känt."

Det finns inga andra artiklar av intresse i arkivet. Polisen är helt övertygad om att det var ett självmord. Det hela ansågs vara lite känsligt och tystades följdaktligen ned därefter.

M. Dumas dog för två år sedan av naturliga orsaker.

CM: Baron Samedi dödade prästen. Han behövde kyrkogården för sina onda planer.

Brevet

Stockholm 1/11 1899

Min käre vän!

Nyligen fick jag en rapport från Dublin angående en egendomlig händelse på ön Cayaman i Västindien. S.A.V.E. har beslutat att skicka en grupp erfarna sändebud till ön. Av en rad orsaker hör Ni till de utvalda och av den anledningen har jag tagit mig friheten att boka en biljett för en resa till Cayaman i Ert namn. Ni reser till Frankrike med ångbåten Karlskrona från Stockholm den 7/11. Från Calais färdas Ni med S S Mauretania till Cayaman den 20/11.

Flera av Era vänner har hytter på Mauretania. På Cayaman väntar polischefen, Henri Roqueforte, på Er. M. Roqueforte tillhör S.A.V.E. och det är han som har larmat oss. Han sätter också Er in i situationen på Cayaman när ni anländer dit.

Högaktningsfullt,

Gustav Gripe

Friherre Gustav af Gripe
Stockholm.



Poängsättningen som användes vid Spelkongressen

Förstört 1 av Samedis dockor	5 poäng
Förstört 2 av Samedis dockor	15 poäng
Förstört 3 av Samedis dockor	30 poäng
Varje död RP	–5 poäng
RPna räddade Bouchard	7 poäng

INFORMATION FRÅN S.A.V.E.

HÅLL REDA PÅ MONSTREN

Formulär för varelser från det Okända

Många av varelserna från det Okända är mäktiga och dyker upp i äventyr efter äventyr. Därför kan det vara bra att ha ett särskilt rollformulär för dem, anpassat till deras behov. Varelseformuläret är konstruerat med rollformuläret som grund, men innehåller vissa andra data. Vissa av dem förklaras här, medan andra är direkt tagna från Det Okända-häftet. Du får kopiera varelseformuläret för personligt bruk i din kampanj, men du får tex inte sälja kopior av det till andra.

I rutan för **Namn** skriver man vad varelsen heter. Alla har inte egennamn och då får man lämna den tom. Vid **Slag** skriver du vad för sorts varelse det rör sig om, tex karpatisk vampyr eller vanlig mumie. **Typ** är ett begrepp som introduceras i Nattens fasor och du behöver inte använda rutan om du saknar den boken. Vid **Former** antecknar du hur varelsen kan se ut, tex kan en vampyr bl a se ut som människa och en fladdermus. Dessa former antecknas även vid **Förflyttning** och **Attacker**. Vid **Attacker** ska du notera hur många attacker varelsen har i varje form, vilket attackvärde dessa har och vilken slags skada attacken ger, tex beväpnad (B), obeväpnad (OB) och gift (G+siffra som anger giftstyrkan). Tänk på att en varelse måste ha STY 81 eller mer för att göra beväpnad skada med mänskliga knytnävar och fötter. Däremot vållar naturliga vapen, som tex huggtänder och klor, alltid beväpnad skada. Vid **Särskilda egenskaper** skriver du vilka särskilda förmågor och svagheter varelsen har. T ex förintas en vanlig vampyr av att få en trästake genom bröstet och den har även en särskild klätterförmåga.

När det gäller **Besvärjelser** så kan man få den mesta information som behövs. I kolumnen "auto" skriver man ja om besvärjelsen är automatisk för varelsen, och nej om den inte är det. (Tänk på att en automatisk besvärjelse bara har en VJST-kostnad på 1.)

ESSEX FANTASY
25 mm tennfigurer av högsta kvalitet
Distribueras i Sverige av:
GMS-Import, Iliongränd S:374, 223 71 LUND

Fråga efter ESSEX FANTASY i din spelaffär om de inte för våra produkter skicka efter vår katalog, som innehåller mycket annat.



1987 års katalog ute nu med massor av nyheter. Sändes mot 4 kr i frimärken. (Eller rabattfrimärken.)

ORC nr Q38
Med hjälm, ringbrynja, pälskappa och tvåhandsyxa.

Drakar och Demoner POSTERS

Färgaffischer i högsta kvalitet på omslagen till Drakar & Demoner och Drakar & Demoner Expert, av den framstående fantasykonstnären Michael Whelan. Affischerna är i formatet 70x120 cm.

1st 49:-

2st 79:-



Drakar & Demoner



Drakar & Demoner Expert

Ytterligare affischer 30 kr/st. Sätt in beloppet på pg 1 64 26-9 (Äventyrsspel) och skriv på inbetalningskortet vilka och hur många du vill ha. Priset inkluderar porto.

MONSTERFORMULÄR

CHOCK®

Namn	Slag
Typ	Klass
Former	Manipulation

GRUNDEGENSKAPER

STY		ITF	
PCN		TÅL	
VIGH		OVV	
VJST		Skräck	
PER		IP-värde	

FÖRFLYTTNING

Form	L	F	S

FÄRDIGHETER

	Grundvärde	Rang	Färdighetsv

ATTACKER

Form	Antal	Värde	Skada

SÄRSKILDA EGENSKAPER

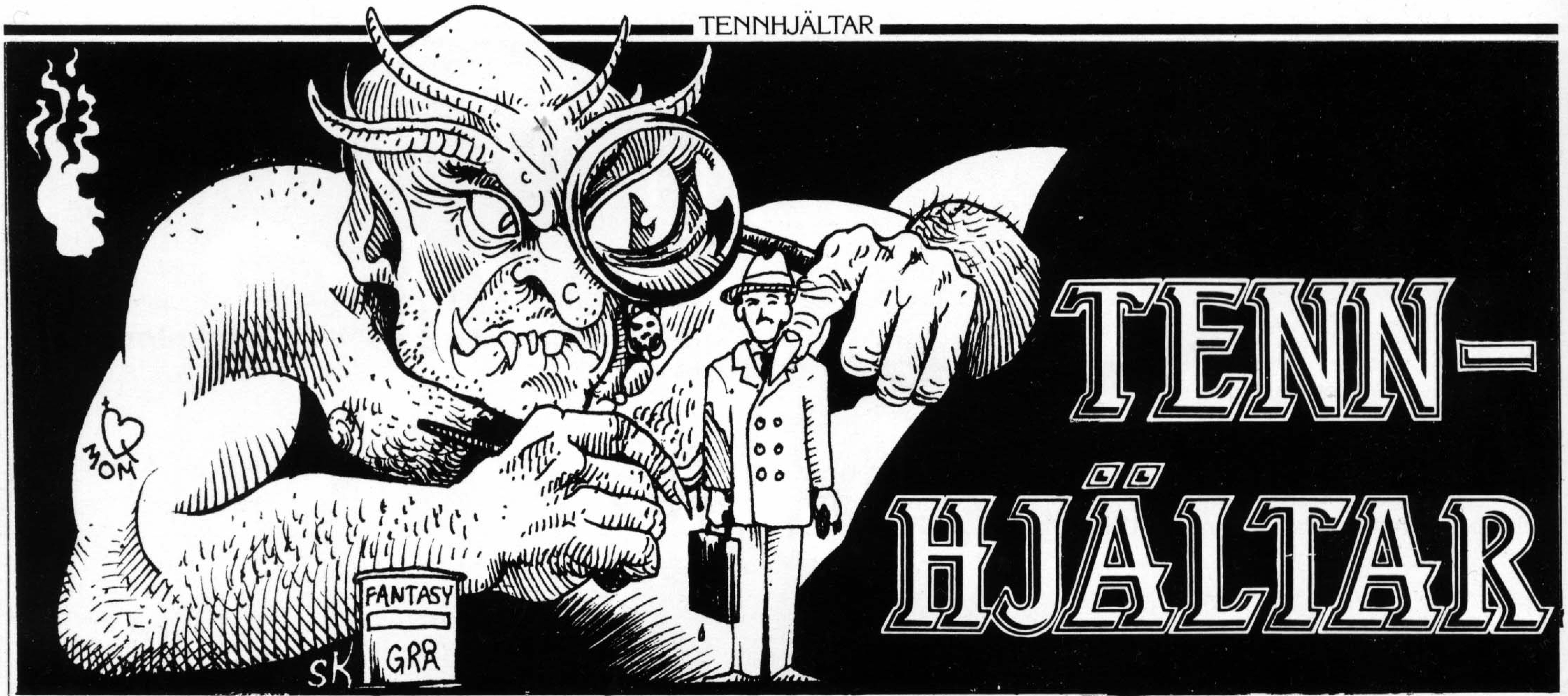
SÅR

Skrubbsår	☐ ☐	TÅL förlorade pga Sår	
Lätt	☐ ☐	Nuvarande TÅL	
Medelsvår	☐ ☐	Nuvarande VJST	
Svår	☐ ☐	Återhämtning av TÅL	
Kritisk	☐	Läkning	

BESVÄRJELSER

Namn	Auto	Typ	Kolumn	OVV	Kostnad	Räckvidd	Effektyta

Detta formulär får kopieras för personligt bruk



TENN-HJÄLTAR

EN NY SPALT OM ALLT MÖJLIGT MAN KAN GÖRA MED TENNFIGURER

Göran Strand

Figurstrid

Detta är den första artikeln i vad jag hoppas skall bli en hel serie om figurspel och tillhörande ämnesområden. Den här gången tar jag upp grunderna och en översyn av de olika tidsperioder som finns. I senare artiklar kommer jag bland annat att behandla målningsteknik av figurer och gå djupare in på vissa tidsperioder, kombinerat med enkla regler.

En kort historik

Att spela eller leka med militära figurer är en väldigt gammal företeelse, man har hittat modeller av soldater i egyptiska gravar. Den typen av figurer dyker upp då och då under hela den antika perioden.

I Europa har militära figurer använts sedan sextonhundratalet för att lära upp unga monarker och adelsmän i krigskonst.

Den moderna historien kan sägas börja med tyskarnas "Freie Kriegspiel" under mitten av artonhundratalet. Detta spelades med träblock på kartor och en eller flera domare bedömde utfallet. Man använde "Freie Kriegspiel" för att utbilda högre officerare, men under en period var det högsta mode att spela vid det tyska kejserliga hovet.

Det kan nämnas att man fortfarande använder vad som i grunden är samma metod, för att utbilda högre officerare i de flesta arméer.

I början av nittonhundratalet kom så nästa milstolpe. "Little Wars" av den inte helt okände H.G. Wells. Den innehöll regler och förslag om hur man skulle spela med den tidens figurer. Detta var 54 mm stora figurer tillverkade i England av bland annat Britains.

Under sextiotalet började intresset växa i Storbritannien för den här typen av spel, för att mer eller mindre explodera under sjuttiotalet. Detta gav i sin tur upphov till ett mycket större urval av figurer och andra tillbehör. Hobbyn fortsätter att växa i England men nu i ett lugnare tempo. Idag ligger tyngdpunkten mer på spel och historia än att man skall ha någon nytta med hobbyn.

I Sverige är figurspel inte särkilt spritt, helt enkelt för att folk inte känner till denna hobby. Detta är synd då den kombinerar tre helt olika aspekter; historia, målning och samlande av tennfigurer samt spel med dessa. Dessutom är det svårt att hitta både figurer och regler här i Sverige, men det börjar hända saker nu.

Jag hoppas att den här artikeln skall ge svar på några grundläggande frågor och kanske också skaffa några nya rekryter till den här hobbyn.

Vad är figurspel?

Som namnet anger spelar man med figurer. Den engelska benämningen är "tabletop" vilket betyder bordsyta, om man lägger ihop dessa två upplysningar förstår man att man spelar med figurer på en plan yta, vanligtvis ett bord. Man simulerar helt enkelt en strid i miniatyr enligt givna regler.

Figurerna är normalt organiserade i militära enheter där varje figur motsvarar ett visst antal verkliga män, hur många beror på vilka regler man använder. Men det finns även regler för man-mot-man-strider där varje figur motsvarar en man och agerar som en individ.

Reglerna anger hur långt varje enhet kan flytta i ett drag, beroende på typ (infanteri, kavalleri etc.). Vilken skada de tillfogar motståndaren i skytte eller närstrid, och hur mycket skada enheten tål, både fysiskt (förluster) och psykiskt (moral). Dessutom anger reglerna hur en enhet manövrerar.

Av de ovan nämnda termerna är det egentligen bara moral som behöver förklaras närmare här. Moral kan sägas vara det samma som enhetens stridsvilja. Enhetens moralstatus kan vara bra (ex lyder order), dålig (ex vägrar att avancera) eller obefintlig (ex flyr). Denna påverkas av flera olika faktorer, de viktigaste är vilka förluster enheten har råkat ut för, hur omgivande enheter uppför sig, både allierade och fientliga samt hur enheten har klarat striden fram till det ögonblick då man testar moralen.

Tärningar används för att lägga in en slumpfaktor i striden. När en enhet skjuter, slåss i närstrid eller testar moral, rullar man en eller flera tärningar för att se vad som händer.

Vad behöver man?

- Figurer av något slag.
- Regler.
- Tärningar.
- Måttband.
- Någon form av terräng.

Figurer

Vilken typ av figurer man använder beror på två saker, dels vilken tidsperiod man spelar och dels vilken skala man vill använda. De vanligaste skalorna är 25 mm, 15 mm och

1/300 (ca 6 mm). Millimetermåtten anger längden av en genomsnittlig människa utan huvudbonad i den givna skalan. 25 mm motsvarar ungefär 1/72 och 15mm 1/120. Dessutom finns det ett antal mindre vanliga storlekar på figurerna såsom 10 mm och 12 mm, men de är inte särskilt spridda.

Jag har satt upp en tabell över de för- och nackdelar de vanligaste skalorna har här nedan. Jag gör inte anspråk på att den är 100% objektiv då tycke och smak spelar en avgörande roll för ens val av skala.

Storleksjämförelse mellan olika skalor



54 mm **40 mm** **25 mm** **15 mm** **1/300**

Skala	För	Emot
25 mm	Figurerna kan gjutas mycket detaljerade, kan målas som individer.	Dyrt, kräver stor plats, kan ta lång tid att måla
15 mm	Relativt billigt, nästan lika bra gjutningar som till 25 mm, tar mindre yta på spelplanen, lättare att måla.	Kan inte målas lika detaljrikt som 25 mm figurer, Enskilda figurer försvinner i mängden.
1/300	Billigt, tar mycket liten plats.	Kan vara svåra att måla, ingen individualism, begränsat urval förutom Andra världskriget där det finns mängder av figurer.

15 och 25 mm figurer har ungefär samma användningsområden, till i stort sett alla perioder fram till andra världskriget. Här får urval, pengar och plats avgöra vilken skala man vill använda.

1/300 används mest till andra världskrigets pansarstrider och modernt, då det är bästa sättet att få plats med de stora ytor som ett modernt pansarslag rör sig på. Som ovan nämnts finns det bara ett begränsat urval av figurer för andra tidsperioder i denna skala, men allt fler tillverkare har fått upp ögonen och därmed växer urvalet successivt.

Figurerna bör målas för att det visuella intrycket skall bli så bra som möjligt. Uniformerade enheter skall målas i realistiska uniformsfärger och andra enheter, t ex vikingar och riddare, så verklighetstroget som möjligt.

SF och fantasyfigurer utgör naturligtvis undantag, här kan man låta fantasin spela ut på ett helt annat sätt, under förutsättning att man själv blir nöjd med slutresultatet. Det kommer en artikel om målningsteknik i nästa nummer av Sinkadus.

Regler

Regler finns det gott om, till i stort sett alla perioder kan man hitta lämpliga regler. Tyvärr finns det inte många regler på svenska utan man får hålla tillgodo med engelska.

Ett typiskt regelset har ungefär följande innehåll:

- Vilken skala eller skalor på figurer och yta man använder. Hur många man varje figur motsvarar.
- Hur man organiserar figurerna i enheter.
- Hur man förflyttar enheterna.
- Vilken skada de tillfogar motståndaren, oftast enligt en matris av något slag. Och i samband med detta hur skytte och närstrid utförs.
- Hur man reglerar förluster.
- Regler för moral.
- Hur man räknar ut vem som har vunnit.

En del regler är mycket detaljerade och därmed ganska komplicerade, andra är väldigt enkla och tyvärr därmed ganska orealistiska. Undantag finns och vilken typ av regler man vill använda avgör man själv. Finns det inga lämpliga regler kan man alltid skriva egna.

Tärningar

Vilken typ av tärningar man använder bestäms av de regler man spelar med. Kort sagt, alla de typer av tärningar man använder till rollspel används också till figurspel, (T4, T6, T8, T10, T12 och T20). Några regler använder bara ett par av dessa, andra använder fler.

Dessutom finns det ett par sexsidiga specialtärningar. En genomsnittstärning (T5) som är märkt 2, 3, 3, 4, 4, 5 och en som är en vanlig sexsidig tärning märkt 1, 1, 2, 2, 3, 3.

Måttband

Ett bra måttband måste man ha. Det bästa är ett hoprullbart stålmåttband märkt både med cm och tum då många engelska regler fortfarande mäter i tum.

Terräng

Om terräng till figurspel kan man skriva en bok. Terrängen kan vara mycket enkel med böcker som representerar kullar och ritade vägar, eller moduler som är lika välgjorda som de bästa modelljärnvägar.

Det vanligaste är nog att man använder någon typ av grön duk, t ex filt, som grund och placerar byggda hus, kullar skogar m m ovanpå.

Någon typ av terräng bör man ha då slaget blir intressantare om man har en välgjord omgivning. Dessutom ser det betydligt bättre ut om ens välmålade tennfigurer används i en miljö som gör dem rättvisa.

Om du vill ha tips om hur man bygger bra terräng skall du låna en bok om modelljärnvägar. Där kan du få många bra idéer.

Spelexempel

Jag har valt att ge ett enkelt exempel på hur

en strid kan utveckla sig. Det kan betraktas som ett generellt exempel som inte är upphängt på några speciella regler.

Diagram 1
En romersk legion rycker fram till anfallsavstånd i skydd av sina lätta trupper. Det lätta infanteriet är utrustat med skjutvapen; slungor eller bågar. En något större gotisk infanterienhet utgör målet.

Diagram 2
Legionen kommer fram till anfallsavstånd varvid det lätta infanteriet drar sig tillbaka. Man testar moralen för legionen och de lyder order och anfaller. Det gotiska infanteriet testar också moral, klarar moraltesten och gör ett motanfall.

Diagram 3
Efter några drags strider tar det gotiska mertalet ut sin rätt och legionen bryter och flyr. Goterna förföljer och om de hinner ifatt kommer de att ge legionen så många förluster att det inte finns en chans den kan samlas ihop till en stridbar enhet igen. Men om legionen däremot hinner undan kan den kanske få möjlighet att testa moral för att se om den kan samlas igen och därmed göra fler insatser i striden.

Diagram 1

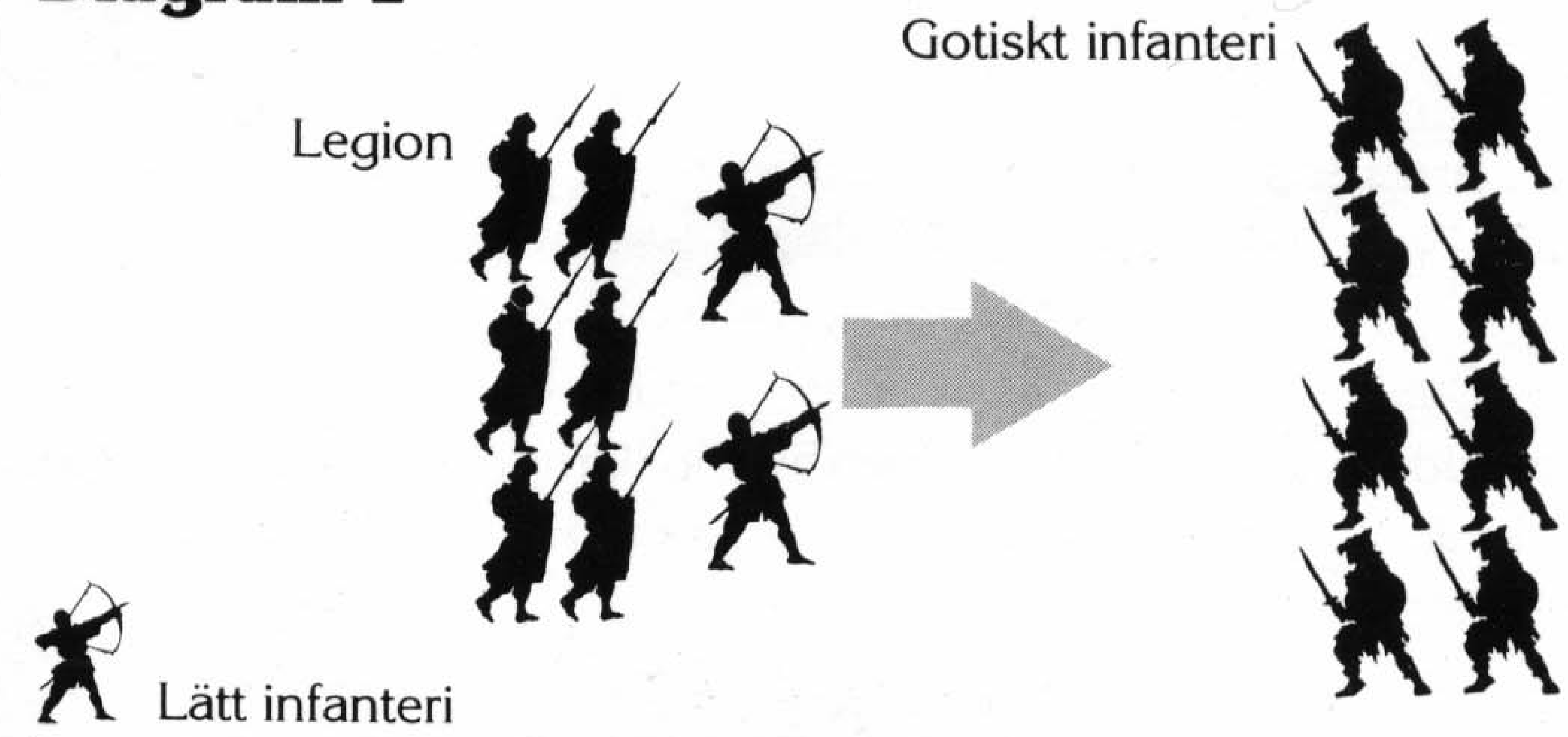


Diagram 2

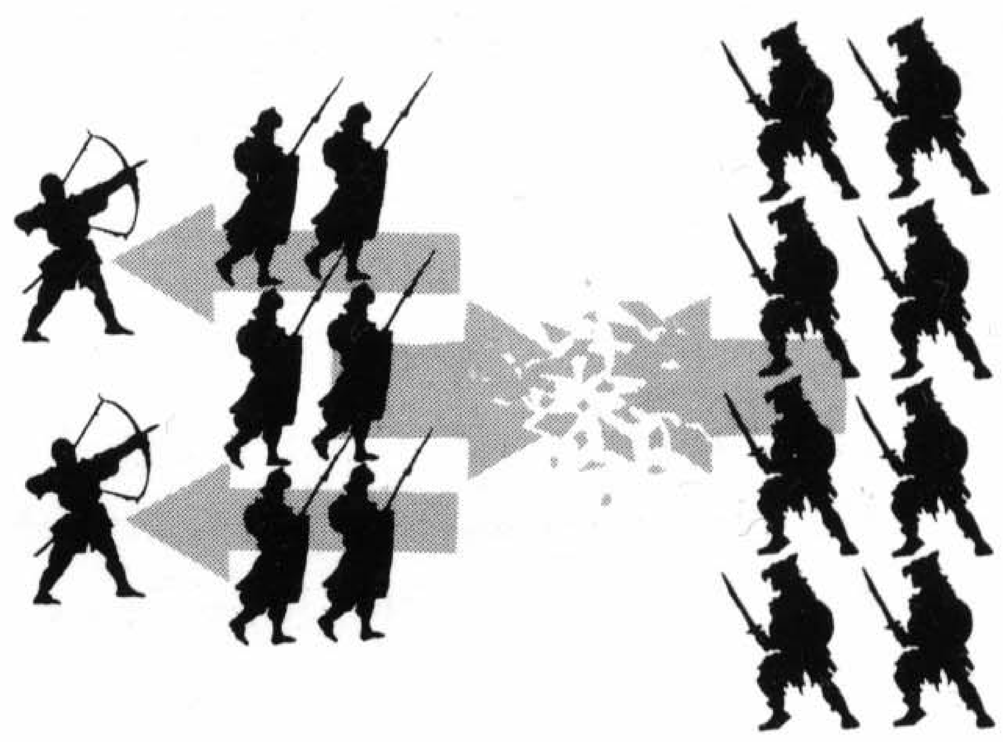
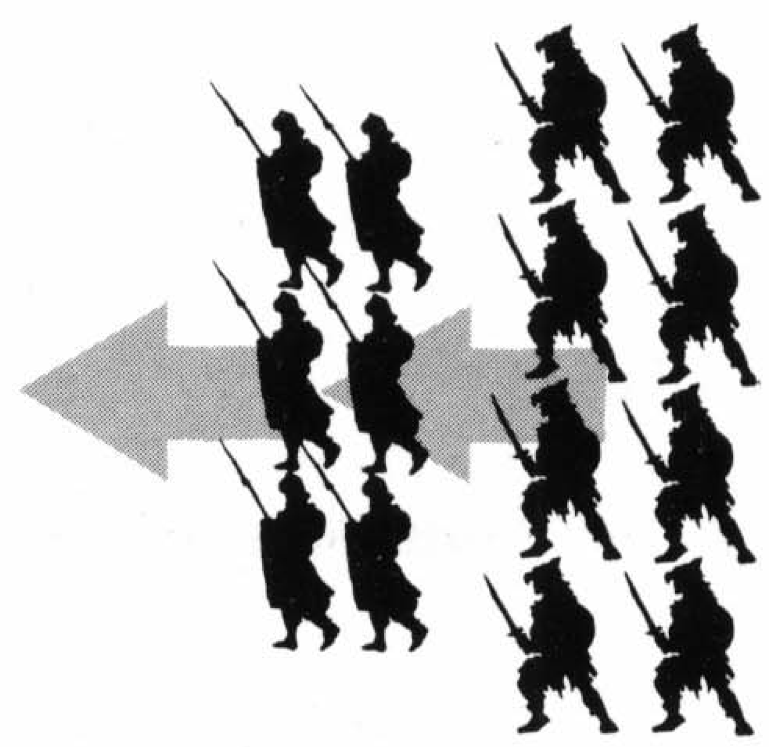


Diagram 3



Olika tidsperioder

Man kan grovt dela in militärhistorien i tre huvudperioder.

1. Antiken till senmedeltid: från tidernas begynnelse till eldhandvapnens allmänna införande ca år 1500.

2. Hästen och musköttiden: från ca år 1500 och till slutet av 1800-talet då moderna eldvapen började införas.

3. Den moderna tiden: från ca år 1900 och framåt.

Dessutom tillkommer en fjärde period i figurspel, eller kanske rättare sagt två, fantasy och SF.

Varje period kan naturligtvis delas upp i ett otal underperioder, vilka det inte finns någon möjlighet att gå in på i den här artikeln, men jag skall här ta upp lite om varje period.

Antiken till senmedeltiden

Den här perioden kännetecknas av att slagen normalt avgjordes i närstrid mellan enheterna där vapen, rustning och skicklighet fällde avgörandet. Skyttet spelar här en underodrdnad roll.

Man kan urskilja tre huvudperioder i den militära utvecklingen i Europa och medelhavstrakten.

Antiken

Den här perioden omfattar tiden fram till romarrikets fall, där de dominerande arméerna alla var uppsatta av staten på något sätt. Egyptier, assyrier, babylonier, greker,



perser, makedonier och romare hade alla sin storhetstid här. I början av perioden bestod de snabbrörliga chocktrupperna av stridsvagnar för att senare övergå till allt tyngre rustat kavalleri. Ju längre fram i historien man kommer desto bättre balans finner man mellan kavalleri, infanteri och artilleri (jovisst).

De av staten uppsatta arméerna var antingen helt proffessionella (ex Makedonien och Rom efter ca 100 f kr) eller en typ av medborgararméer som i de grekiska stadstaterna.

Folkvandringstiden

I början grep den in i romartiden och folkvandringen bidrog till Romarrikets fall och militärt kan perioden sägas sluta i samband med vikingatiden, och den dominerades helt av germaner från norr och araber från söder (ca år 650 och framåt) även om hunnerna under Attila satte igång det hela.

I nordväst bestod arméerna huvudsakligen av infanteri (franker, saxare), i öster av

kavalleri (hunner, goter), och i söder av de arabiska arméerna som alltid var relativt välbalanserade.

Man kan hitta många udda och intressanta arméer under den här tiden, då det var en brytningstid mellan gammalt och nytt. I början av perioden var de flesta arméerna uppbyggda av stammar, klaner etc. Detta innebar att ett antal män samlades under sin egen ledare och slogs som ett antal individuella krigare. Någon formell enhet fanns egentligen inte som i den romerska armén utan folk som kände varandra sedan tidigare, slogs i närheten av varandra.

Medeltiden

Medeltiden är ganska speciell och många menar också att den bör brytas ut och behandlas som en egen period. Den dominerades helt av den välrustade och välutbildade riddaren och hans arabiska motsvarighet (t ex mamluk). Perioden kännetecknades av krig mellan de olika europeiska kungahusen, mellan dem och kyrkan samt naturligtvis av korstågen.

Medeltiden lämpar sig alldeles utmärkt till småstrider där varje figur motsvarar en man. Det är också här de flesta fantasyslag hämtar sin bakgrund.

Andra världsdelar har ungefär motsvarande perioder även om de inte tidsmässigt stämmer överens med Europa och medelhavsområdet.



Häst och musköttiden

Under den här perioden gick den tekniska utvecklingen allt snabbare. Eldvapnen blev allt viktigare på slagfältet för att till slut helt behärska det.

På femton- och sextonhundratalen var infanteriet utrustat men pik eller musköt. I slutet av sjuttonhundratalet utvecklades bajonetten och piken försvann. Under sjuttonhundratalet kom räfflade eldhandvapen, gevär, dock fortfarande mynningsladdade. Det bakladdade geväret utvecklades under artonhundratalets senare hälft.

Kavalleriet bestod huvudsakligen av beridna skyttar under femtonhundratalet, för att under sexton- och sjuttonhundratalen återigen bli chocktrupper. På artonhundratalet förvandlades det till spanings- och understödstrupper på grund av eldvapnens kraftiga förbättring.

Artilleripjäserna utvecklades i två riktningar från de tunga, svårmanövrerade kanonerna, dels till allt mer lättmanövrerade fältpjäser som kunde hänga med de andra truppslagens förflyttningar, dels till allt tyngre belägringsartilleri och vidare till dagens tunga pjäser för indirekt eld.

Femtonhundratalet var legoknektarnas förlovade tid. De ständiga krigen under detta århundrade slukade mycket folk och de flesta arméerna bestod av inhyrt folk. Uniformer saknades och varje man var utrustad med det bästa han eller hans chef hade råd med. Soldaterna hyrdes antingen som individer eller som hela kompanier eller bataljoner under den chef som hade satt upp enheten.

Trettioåriga kriget är den viktigaste konflikten under sextonhundratalet där en, för den tiden, modernt tränad svensk armé slogs med framgång i Tyskland. De europeiska staterna centraliserades och stabiliserades och därmed blev de flesta arméerna nationaliserade. Man kan också skönja en begynnande uniformering, i varje fall inom regementena. I slutet av seklet slog enhetsuniformen igenom i flertalet europeiska länder vilket kom att bestå till slutet av perioden.

Sjuttonhundratalet inleddes med två stora krig som pågick parallellt, dels det stora nordiska kriget där Sverige stod ensamt mot Danmark, Polen-Sachsen, Preussen och Ryssland. Dels det Spanska tronföljdskriget där Österrike, England och Nederländerna slogs mot Frankrike och Spanien.

Annars var den stora konflikten under detta århundrade det sjuåriga kriget (1756–63). Det stod mellan Preussen och dess allierade och Österrike, Frankrike, Ryssland, Sachsen och Sverige på den andra sidan. I stort sett hela Europa var inblandat i konflikten och den fördes även mellan England och Frankrike i kolonierna. Redan här kan man urskilja den utveckling av uniformernas färg och form som kulminerade under Napoleonkrigen.

Under revolutionskrigen och Napoleonkrigen (1792–1815) stod Frankrike i stort sett ensamt mot resten av Europa och det tog över tjugo år innan det blev fred igen. Denna konflikt är en av de mest spelade, dels på grund av att den är relativt väldokumenterad, dels då uniformerna hör till de mest färggranna och utsmyckade under hela militärhistorien. Den senare delen av dessa krig kan man också kalla en kejsares uppgång och fall.

Under senare delen av artonhundratalet var de viktigaste krigen Krimkriget 1854–56, amerikanska inbördeskriget 1861–65, och krigen mellan Preussen och Österrike 1866 respektive Frankrike 1870–71.

1900-talet

Det här seklet har dominerats av två stora konflikter, första och andra världskriget.

Det första världskriget dominerades av skyttegravskriget på västfronten och är inte särskilt spelbart. På östfronten var striderna visserligen öppnare, men det finns inte mycket material att tillgå. Det saknas både figurer och litteratur.

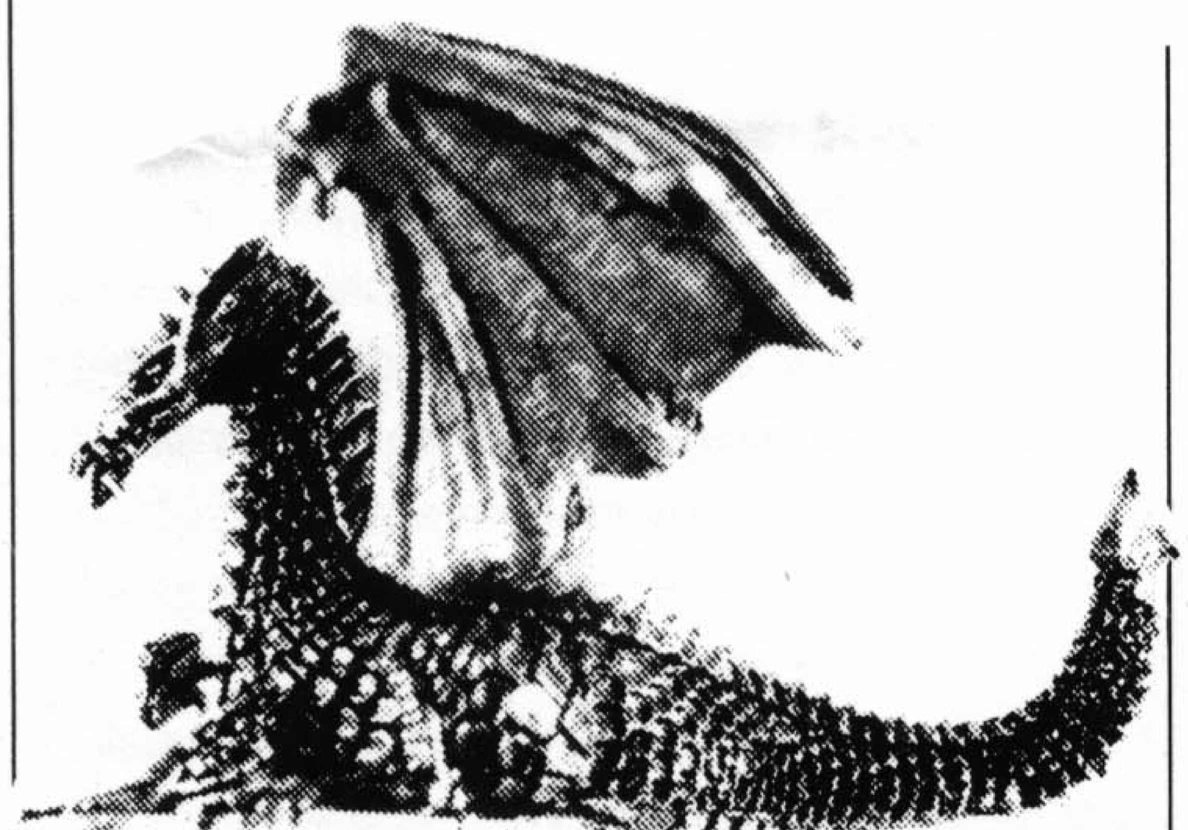
Det viktigaste som hände under första världskriget var att två nya vapenslag såg dagens ljus; flyg och pansar, vilka sedan tillsammans med artilleriet skulle komma att dominera slagfälten under andra världskriget och senare.

Det andra världskriget är då mycket lättare, med sina öppnare strider och pansarslag. Jag tänker inte gå närmare in på händelserna här, då det finns hundratals böcker som behandlar detta ämne.

Kort kan man säga att från andra världskriget och framåt, blir tekniken allt vikigare på slagfältet. Allt mer komplicerade vapensystem utvecklas, med allt bättre skydd och verkan ju längre fram man kommer i tiden.

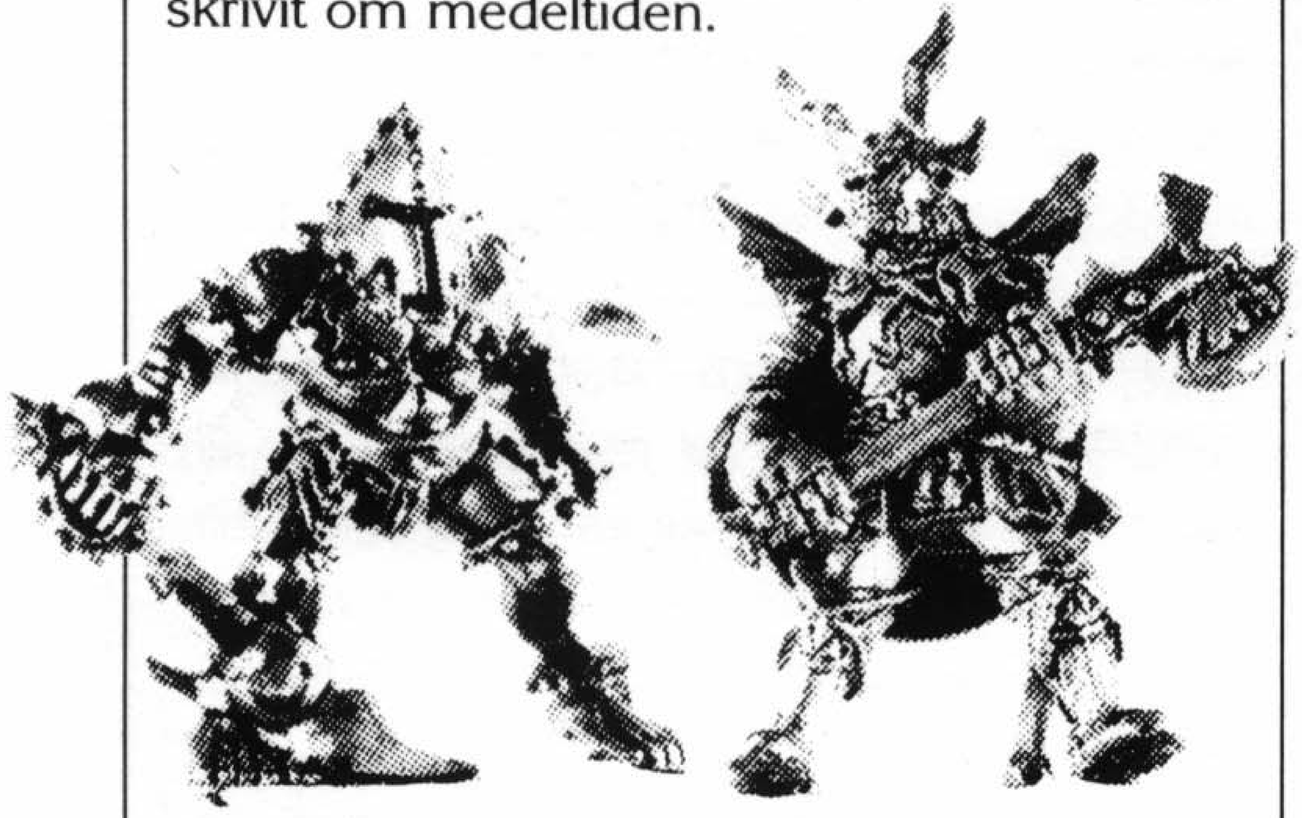
Det finns ingen möjlighet här att gå in på alla olika slags vapensystem som finns nu, utan jag kan bara hänvisa till regelböcker som brukar innehålla listor på olika vapen och fordon. Böcker är en bra källa då det gäller att plocka fram olika data för t ex en stridsvagn. Men här måste man tänka på att många moderna vapen är mer eller mindre hemligstämplade, så många s k fakta är egentligen bara uppskattningar.

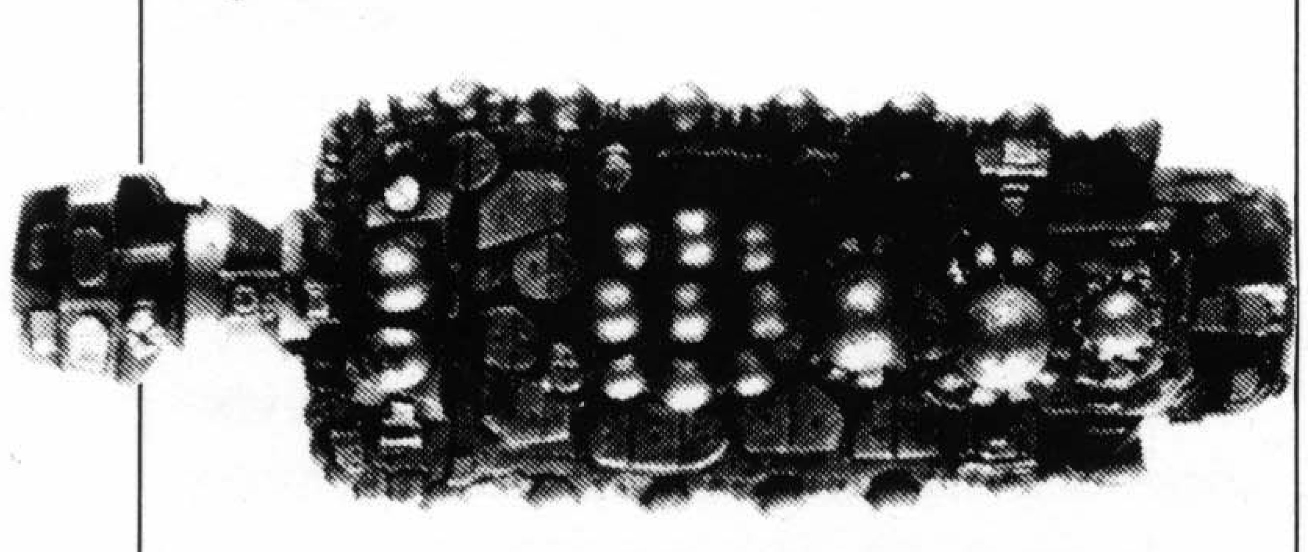
Det är här, från andra världskriget och framåt som skala 1/300 verkligen kommer till sin rätt. Även ett litet bord ger en stor yta att spela på.



Fantasy

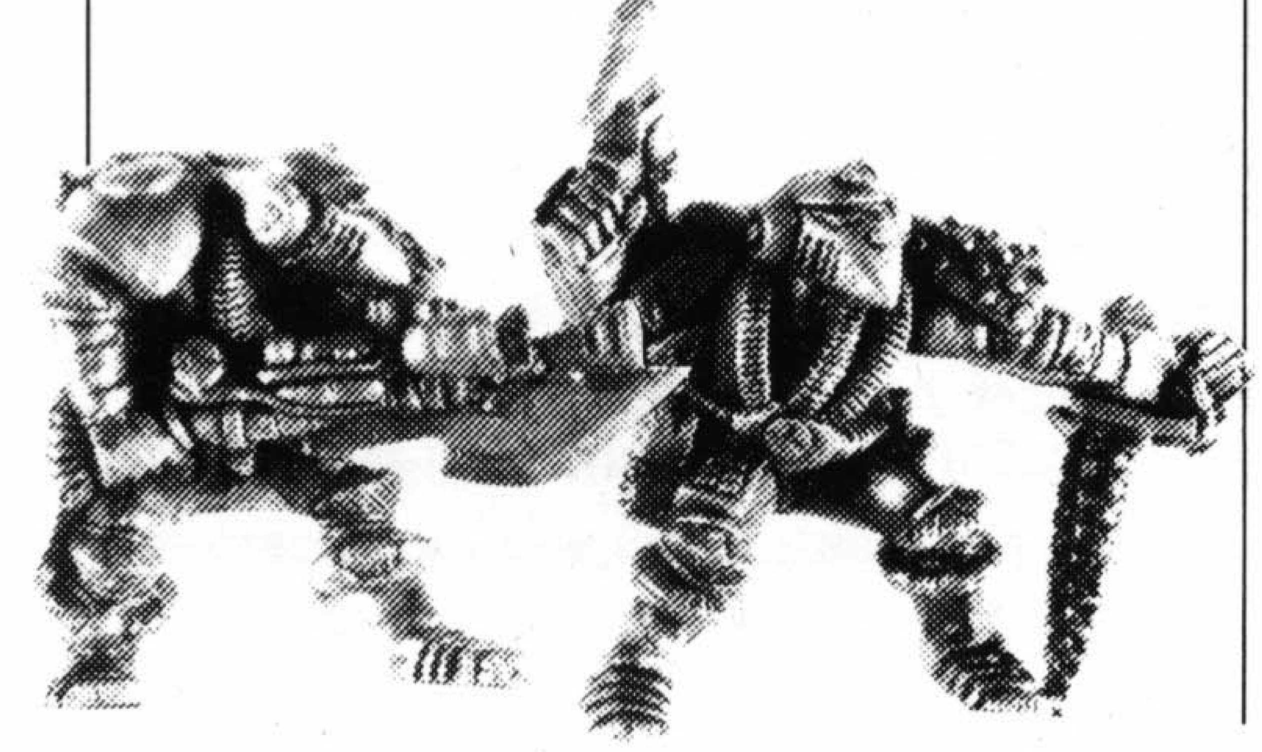
Som jag redan har nämnt bygger de flesta fantasyregler på en medeltida bakgrund. Detta gäller både rollspel och figurspel. I och med detta kan man se ett fantasyslag som en variation på ett medeltida slag. Det som ger fantasyslaget dess särskilda karaktär är olika monster och raser med sina alldeles speciella egenskaper, samt naturligtvis det tunga artilleriet, magin. I övrigt, se vad jag har skrivit om medeltiden.





Framtiden

SF-inspirerade slag spelas vanligtvis som en småstrid med en massa futuristiska vapen (t ex laser) och rustningar. Annars kan man betrakta den här epoken som en förlängning av det moderna kriget men med ett undantag, det kan finnas främmande raser på slagfältet. Ni kommer väl ihåg V?



Sjöstrid

Jag har bara tagit upp landbaserade strider ovan då det är det som intresserar mig. Men några ord bör sägas om sjöstrider, som också spelas ganska mycket. Den tekniska utvecklingen av sjöstridskrafterna går parallellt med utvecklingen på land, från primitiva galärer till moderna hangarfartyg och ubåtar. Man kan få tag på regler och modeller från nästan vilken period som helst som man är intresserad av.

Att komma igång

I den här typen av artikel kan man bara skrapa lite grand på ytan om de olika perioderna. Om du vill veta mer om någon speciell period eller konflikt, rekommenderar jag närmaste bibliotek. Där kan du säkert hitta böcker som berättar mer.

Vilka perioder är populärast då? Om man tittar på utbudet av figurer och regler är det tiden från antiken fram till vikinga- och medeltiden och även Napoleonkrigen. Därnäst trettioåriga kriget och amerikanska inbördeskriget.

Om man är nybörjare bör man välja en period som är populär, så att man ska kunna hitta någon att spela med, eller försöka övertala en kamrat att bygga upp den andra armén.

Vilken skala skall man använda? Det är en fråga som smak och börs får avgöra. Själv föredrar jag 15 mm figurer, dels för att jag anser att man får mest för pengarna, dels för att man inte behöver ha ett jättelikt bord för att kunna spela.

Jag rekommenderar därför 15 mm figurer till alla perioder, utom andra världskriget och medeltiden, om man vill spela man mot man strider. Till andra världskriget tycker jag att man skall använda 1/300 figurer, och till medeltida eller fantasystrider 25 mm figurer.

Var får man tag på figurer och regler? 25 mm fantasyfigurer kan man idag hitta i de flesta leksaksaffärer runt om i landet. Regler för fantasyslag kan man också få tag på, men tyvärr bara på engelska. De mest kända regelseten är Warhammer och AD&D Battle system.

Historiska figurer och regler är betydligt svårare att få tag på. De som jag vet har det största sortimentet av figurer i Sverige är Tradition i Stockholm, Spelhålan i Malmö och GMS-import.

Det finns också en del plastfigurer från Esci, Matchbox m fl. Problemet med dessa är att dels passar inte skalan (20 mm) tillsammans med tennfigurer och dels flagnar färgen av mycket snabbt. Därför har jag inte behandlat dessa i artikeln.

Om du har några frågor om figurspel, skriv då till Sinkadus. Om du vill ha ett svar direkt måste du skicka med svarsporto. Frågor och synpunkter av allmänt intresse kommer att publiceras.

Tillägg till artikeln

Fartygsmodeller finns i stor mängd i skala1/1250 från ett flertal tillverkare i Västtyskland. De engelska skalorna är 1/1200 och 1/3000, urvalet är omfattande. Eskader i Stockholm har en hel del av dessa.

Litteratur och spelregler

Warhammer (Games Workshop)

AD&D Battle System (TSR)

Böcker av Charles Grant och Terry Wise, ett stort antal titlar, varav flera bra nybörjarböcker, allt på engelska.

Little Wars av H.G. Wells (troligen omöjlig att få tag på i Sverige)

How to Build Dioramas av Shepard Paine (Kalmbach Books)

How to Build Realistic Model Railroad Scenery av Dave Frary (Kalmbach Books)

Heroes for Wargames av Stewart Parkinson (Paper Tiger)

Tidskrifter: Military Modelling, Miniature Wargames (båda finns hos Presscenter)

Warhammer och Battle System tar upp regler för fantasyslag, de båda How to-böckerna är de bästa jag har sett om diorama- och landskapsbyggen (finns hos US Hobby i Stockholm), Figures for Wargames handlar om målning och där visar Citadels bästa figurmålare upp vad de kan åstadkomma, på omkring 150 färgbilder. -Olle Sahlin.

I Sinkadus nr 8 kommer en målningsartikel av Göran Strand och en rapport från Traditions figurmålartävling som avhölls i mitten av mars.

TRADITION

öppnar spelbutik i Göteborg

Vi har en butik i Stockholm som säljer alla slags spel; roll-, konflikt- och sällskapsspel, schack, backgammon och andra tillbehör. Till vår planerade göteborgsbutik söker vi nu personal med erfarenhet och kunskap om ett så brett register av spel som möjligt.

1 st butikschef heltid

Ditt jobb består av att planera och leda arbetet och försäljningen i göteborgsbutiken.

Förutom dagliga rutiner som beställningar, redovisning och försäljning, kommer du att planera försäljningskampanjer och vara vårt ansikte utåt. Stora krav ställs därför på din förmåga att fatta egna beslut, att du har lätt att samarbeta med folk och att du har ett utåtriktat sätt. Vi kräver också att du har säljerfarenhet.

1 st butiksförsäljare heltid
1 st butiksförsäljare halvtid

Du kommer att sköta butikens dagliga rutiner och huvudsakligen ta hand om kunderna.

Eftersom vi förväntas ha synnerligen höga kunskaper om spel, krävs det att du har ett stort intresse för alla slags spel, även klassiska och sällskapsspel. Tidigare säljerfarenhet är ett plus.

Ansökningshandlingar (betygsavskrifter, intyg, resumé) skall skickas omgående till Target Games AB, Frihamnen, 100 56 Stockholm.

Ytterligare information lämnas av Fredrik Malmberg eller Stefan Lampinen, telefon kontorstid: 08-60 00 80.

Tradition drivs av Target Games AB som startade 1980, och som, förutom att ägna sig åt butiksverksamhet, fungerar som generalagent och grossist av åtskilliga spelföretag. Tillsammans med vårt systerföretag Äventyrsspel sysselsätter vi idag 15 personer.

HAR DU '86ÅRS KONGRESSTRÖJA?
100% BOMULL AV HÖGKVALITÉ
49KR STYCK



Finns röd (S,M,L) marinblå (S,M) ljusblå (S,M0) gul (M) och svart svart (S,M,L,).
Sätt in beloppet på pg 1 64 26–9.
Glöm inte att ange alternativ om just den färg eller storlek du skulle vilja ha är slut.

En omfattande, illustrerad handledning till MAGNAMUND - Ensamma Vargens och Silverstjärnas fantastiska värld.

BOKEN OM MAGNAMUND

• Magnamunds historia & geografi
En spännande genomgång av världens historia och länder med detaljerade färgkartor och tabeller.

• Kai-orden
Följ dessa hjältars historia, från Solörnen och framåt. Du finner också en färglagd sprängskiss av deras kloster.

• Mörkerherrarna
Vad vill de? Läs om deras väg mot sin stora makt och om de hemska varelser som befolkar deras länder.

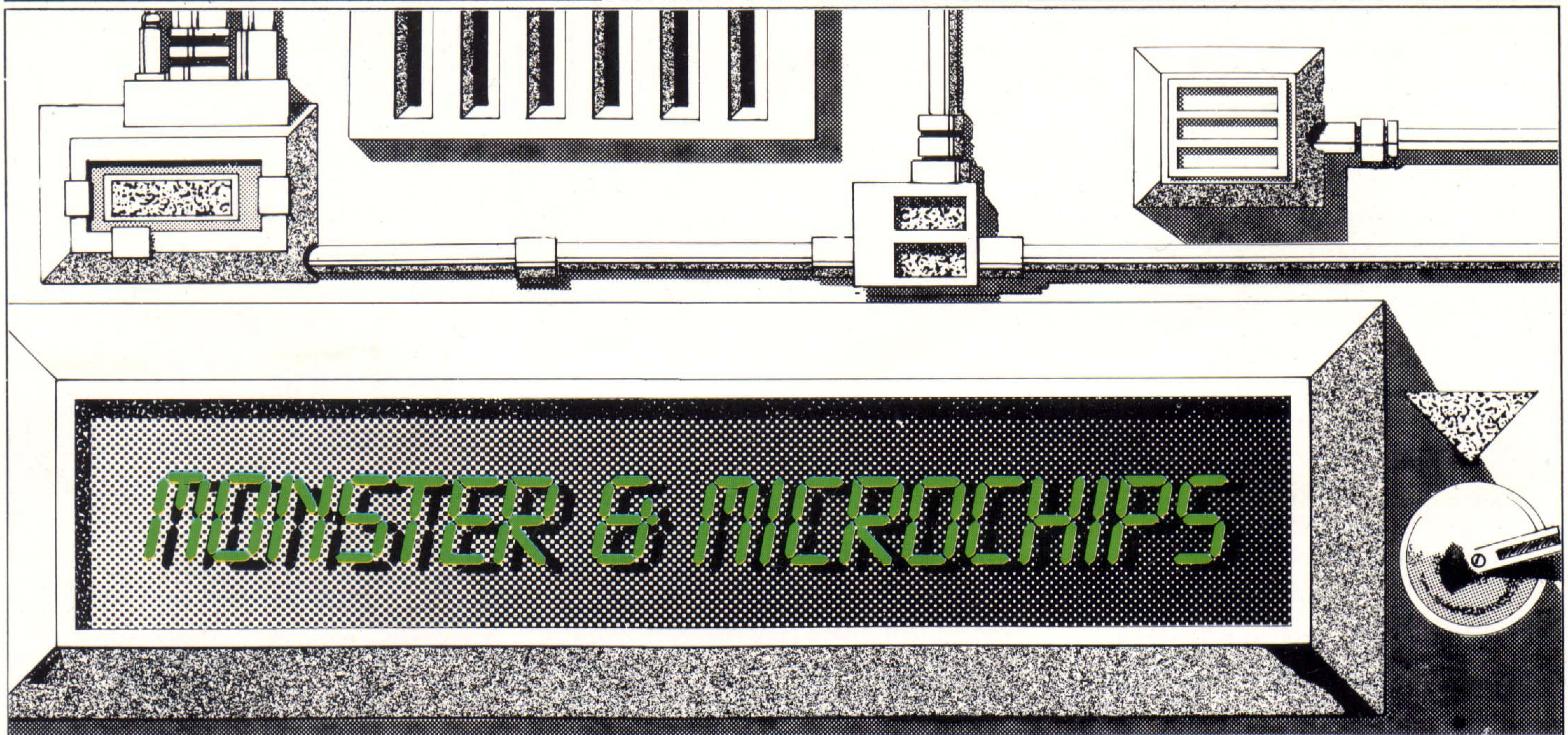
• Giakerna
Omfattande beskrivningar av dessa vildsinta kämpar, deras kultur och språk.

• Ragadorns taverna
Ett brädspel för flera spelare, med färglagd spelplan och brickor.

• Mörkerherrarnas gryning
Ett spännande soloäventyr där du är hjälten, magikern Banedon.

• Att bygga Magnamund
Instruktioner och färgbilder som visar hur man bygger befästningar och fartyg själv.





ÄNNU EN NY SPALT: DATATRIX I ROLLSPELANDET

Goddag och välkomna till Sinkadus nya dataspalt – Monster och Microchips. Mitt namn är Clas Kristiansen och jag tänkte presentera er för SL's högra hand: Datorn. Men först ett litet meddelande i biskop Brasks efterföljd.

Under ett flertal år har jag skrivit ett otal artiklar i datapressen. Av erfarenhet vet jag att inget retar en datafreak/hacker mer än rollspelsartiklar i hans älskade magasin. Men jag är inte helt säker på att det motsatta förhållandet råder.

Därför får vi betrakta denna artikel som ett rent experiment. Skriv en rad till redaktionen om ni vill att jag ska återkomma, eller om ni vill att jag ska ta mina %&(%# datorer och ge dem åt Belsebub själv. Det finns även andra alternativ. (Hm!)

Min första tanke var att göra en genomgång av de datorer som finns på marknaden, lite grundläggande konsumentupplysning med andra ord.

"Så otroligt fånigt", utbrast min fru när hon fick höra mitt förslag. Typiskt karlar att tala om vad man ska köpa, istället för att först gå igenom vad man ska använda en dator till.

Naturligtvis hade hon helt rätt. Senare slog mig också tanken att de flesta köper nog en Commodore 64 ändå – hur mycket jag än varnar. Med tanke på dessa fakta vill jag istället försöka svara på frågan: Behöver SL en dator?

Att slå sig ned i bästa fåtöljen med en god kopp te och ett anteckningsblock är lilla julafton för SL. På skivtallriken snurrar stämningsskapande musik, exempelvis Carmina Burana av Carl Orf, och tankarna går till den Mandovinska kampanjen. Hur var det nu uppe i norr? Hade inte barbarerna i Burdus slagit ihop sig med en armé orcher anförda av tre isdrakar???

Om detta är lilla julafton, blir stora julafton när spelarna träffas och äventyret kan börja. Att däremot sitta och slå fram en orcharmé på 200 man, kan bara jämföras med långfredagen. Här kommer datorn in i bilden. Det krävs ingen större kunskap i programmering för att kunna göra ett program som utför detta trista arbete. Vad som dock krävs är tid, tid och ännu mera tid.

Rollspelsregler är i allmänhet såpass väl genomtänkta att själva överförandet inte kräver något djupare tankearbete.

Däremot känns det lite trist att sitta och skriva något hjälpprogram när man vet att det antagligen sitter ett otal andra SL och gör precis samma jobb. Därför var min idé att vi skulle hjälpas åt. Har du skrivit något lämpligt hjälpprogram? Varför inte skicka in det till mig. Om det blir tillräckligt många hjälpprogram ger vi ut dem på kassett till självkostnadspris. Tyvärr blir det antagligen fråga om så små upplagor att det inte finns någon chans för någon att tjäna pengar på ett sådant här äventyr. Så sätt dig inte ned och skriv något i förhoppningen om att bli rik. Skicka mig istället det du redan har gjort. Om ditt bidrag blir accepterat, får du givetvis ett friex av kassetten och vetskapen om att du har hjälpt många kollegor runt om i landet.

Specialskrivna program är ett sätt att använda datorn. Ett annat är att begagna sig av de program som redan finns. Det främsta hjälpmedlet här är naturligtvis ordbehandlaren. När man väl har lärt sig använda den går det betydligt snabbare att skriva ned sina äventyr. Ibland kan man t o m skriva snabbare än man tänker.

Inga fler kladdiga A4-sidor blir följden. Inga fler konstiga anteckningar i marginalen vilka måste tydas under pågående spel. Dessutom är oftast väl utskrivna äventyr tydbara även för andra. De kan lånas ut till andra spelare och är de riktigt bra och väljgjorda kan de t o m ha ett visst kommersiellt värde.

Till de flesta datorer finns registerprogram. Dessa register kan man använda till mycket. Man kan lägga upp sina SLP på register, så att man lätt kan använda dem vid behov. Magiska föremål, deras utseenden och användningsområden är ett annat typexempel på en situation då ett registerprogram kan komma till användning. Den som är riktigt bevandrad kan lägga upp hela stater med befolkningsmängd, styresskick etc på register. I mycket balkaniserade områden kanske detta t o m är en nödvändighet.

Kalkylprogram, eller spreadsheets som det heter på engelska, är inte så vanliga i Sverige, men även dessa kan användas om man vill kunna simulera vissa händelseförlopp. Detta får väl räknas som ett mycket ovanligt användningsområde, men det är fullt tänkbart.

Som ni märker finns det oerhört mycket man kan använda datorn till, men den viktigaste frågan man måste ställa är dock denna: Vilket går snabbast – att fixa saker manuellt eller per dator? Går det snabbare att ordna något manuellt, ska man naturligtvis inte sätta sig och programmera in hela uppgiften i datorn, men många gånger kan detta vara ett roligare sätt att lösa problemet på. (Tycker jag!)

Skicka brev och kommentarer till Sinkadus och program till Clas. Han har adress: Kungsladugårdsgatan 22A, 41469 Göteborg.



TUNNELRÄVARNA: PYRI-SAMFUNDET SLÅR TILLBAKA MOT RUBBITARNA

Rubbitbekämpning

av kapten Stig Svartenhielm, Pyri-samfundets armé

Att strida mot rubbitar på deras hemmaplan är en av de mest obehagliga uppgifter en soldat kan ställas inför. Man måste bege sig in i smala, vindlande gångar, där belysningen är urusel och där larmsystem, fällor eller fiender kan dyka upp var som helst.

Rubbitarna är svåra motståndare. Vi vet ganska lite om dem, men att de är våra fiender står helt klart. I hela Pyri-samfundets historia har dessa undflyende varelser slagit till där de har haft möjligheten. De hatar uppenbarligen alla intelligenta varelser som på något sätt kan utgöra ett hot mot dem och de är beredda på att tillgripa alla medel i sin kamp.

För att kunna tränga in i Tigerns Håla, d.v.s. in i rubbitarnas näste, har Pyri-samfundets armé upprättat en specialenhet, Tunnelrävarna. Jag är själv officer i denna enhet, och i denna artikel kommer jag att ta upp ett antal erfarenheter som jag har gjort under min karriär.

Beväpning och skydd

Man kryper på alla fyra i en rubbittunnel; takhöjden är normalt sådan att ingen fullvuxen kan ta sig fram på annat sätt. Detta gör att man måste använda vapen som kan hanteras med en hand. Pistoler och knivar är det bästa. Jag brukar rekommendera antingen en grovkalibrig pistol med ljuddämpare eller en maserpistol. Bägge är tysta och saknar ljuseffekter, vilket skyddar från ovälkommen uppmärksamhet. Revolvrar är sämre än pistoler, främst därför att de normalt inte kan utrustas med ljuddämpare och för att de är svårare att ladda om. Kpistar och gevär måste skötas med två händer och är därför rätt hopplösa. Om du är så kortvuxen så att du kan gå rak i en tunnel, rekommenderar jag en kpist med ljuddämpare. Den är liten, tyst och har hög eldhastighet. Gevär är oftast så långa att de mest är i vägen.

Glöm det där med handgranater. Eftersom du rör dig "inomhus" kommer tryckvågen från en explosion att löpa genom de gångar du rör dig i utan att kunna expandera och förlora i styrka. Om du råkar ha turen att överleva, så är du förmodligen stendöv för resten av livet.

När det gäller rustning finns det bara två vettiga alternativ: härdat läder eller skottsäker väst. Möjligtvis kan armskenor av metall vara till nytta i närstrider. Alla andra rustningar är tunga, klumpiga och kan rassla. Energirustningar är alltför stora; du riskerar att fastna i trånga gångar.

Hjälm kan vara bra, under förutsättning att öronen lämnas fria så att du kan höra var dina fiender befinner sig. Under jorden är ofta hörseln ditt viktigaste sinne.

Observation och kommunikation

Att observera under jorden är svårt. Rubbitarnas gångar är inte upplysta, annat än i bostadsregionerna, och så långt kommer du sällan. Sålunda måste du ha med dig din egen beslysning. Pannlampa är den enda användbara lösningen eftersom du måste ha båda händerna fria. Bäst är en eldriven lampa (se beskrivning), men har du inte tillgång till en sådan får du nöja dig med primitivare alternativ. Mutationerna Sonar och Infrasyn underlättar, men ingen av dem har en lika god upplösning som vanlig syn. Sonar räcker oftast inte för att finna väl dolda fällor. Och Infrasyn kan bara användas för att upptäcka saker med en kroppstemperatur som skiljer sig från omgivningen, t.ex. levande, varmblodiga varelser.

Kommunikation är också ett problem eftersom man måste vara tyst. Att ropa, drar till sig uppmärksamhet från både vänner och fiender. Radio fungerar illa under marken. Vi Tunnelrävar föredrar antingen mutationen Telepati eller en fälttelefon med strupmikrofon och hörsnäcka i örat. Du har en kabelrulle på ryggen, och allteftersom du avancerar rullas kabeln ut bakom dig. Nackdelen är att du är begränsad till kabelns längd och att du lämnar ett tydligt spår efter dig. Rubbitarna egna kablar är begravda, så en synlig kabel måste tillhöra fienden.

Fällor och larm

Rubbitarna förväntar sig fiender överallt, och därför är deras gångsystem utrustade med otaliga larm. Fällor är ovanliga i huvudgångarna, men rubbitarna har ofta gjort sidogångar som de själva inte använder, utan vars enda syfte är att locka inkräktare in i dödliga fällor.

Fällor finns av två slag: låg- och högteknologiska. De lågteknologiska är oftast mycket enkla. Till exmpel kan en bit av golvet vara en tunn träskiva, täckt av jord. När en tung varelse går ut på träskivan, brister den och den olycklige störtar ner i en grop med spetsade

träpålar, ofta försedda med hullingar. Varje påle vållar ungefär lika mycket skada som ett kortspjut. Jag har också sett snubbeltrådar eller trampplattor som utlöser dolda armborst eller som får tunneltaket att störta ner över den oförsiktige tunnelräven.

Högteknologiska fällor utlöses ofta av att man bryter en ultraviolett ljusstråle, men det finns sådana som aktiveras av vibrationer i marken, kroppsvärme och dofter. Sådana fällor skadar på en mängd olika sätt: laser, maser, gas, el. En av de mest obehagliga jag har sett bestod av ett dolt neutrongevär och utlöstes av en värmedetektor. Vapnets stråle är osynlig, ljudlös och svår att upptäcka på annat sätt. Man måste ha en neutrondetektor, och sådana växer inte precis på trän nu för tiden. Soldaten som träffades föll ner död utan att vi kunde upptäcka vad som träffade honom.

Jag kan glädja alla prospektiva tunnelkrypare med att de högteknologiska fällorna är långt mer sällsynta än de lågteknologiska. Även rubbitarna lider svår brist på sådan utrustning.

Gas

Gas är ett särskilt problem under jorden, eftersom den ofta inte ventileras bort i gångsystemen utan blir kvar. Rubbitarna är själva fullt medvetna om riskerna med giftgas, och de har gastäta dörrar på många ställen. Deras gångsystem är indelade i sektioner som kan isoleras. Rubbitarna använder själva gas mot inkräktare. De ser till att dessa blir ensamma i en sektion och sedan pumpar de in någon lämplig giftgas, oftast kolmonoxid som är lätt att framställa, luktfri och osynlig. Så se till att ha någon form av gasskydd. Och ta gärna med en gasdetektor, till exempel en liten fågel i bur. Fågeln drabbas ofta av gasen innan koncentrationen har hunnit bli så hög att en IMM skadas.

Vakter

Alla viktiga tunnlar bevakas av vaktposter. Rubbitvakter rör sig aldrig ensamma; de kommer alltid i en uppsättning av minst två. Det har med varelsernas mentalitet att göra; de tycker mycket illa om att vara ensamma.

Vaktposterna är normalt posterade i vaktrum, vilka nästan uteslutande är byggda ovanför den gång rummet bevakar. Sålunda måste man klättra upp ur gången in genom rummets golv. Vaktrummets öppning är vanligtvis helt neutral och skulle lika gärna kunna vara öppningen till en tunnel som leder uppåt. Rummet är vanligtvis mörkt; vakterna utnyttjar sin hörsel och sitt luktsinne för att hålla reda på vem eller vad som passerar genom gången. Bägge dessa sinnen är hos rubbiten klart bättre än hos människan. Däremot har en rubbit sämre syn; förmodligen kan de inte urskilja färger.



Vaktrummen är oftast förbundna med en vaktcentral genom någon slags trådkommunikation, t.ex. telefon eller telegraf. Detta gör att ett larm snabbt sprider sig till hela nästet.

På grund av att vakterna befinner sig över gången kan de lätt angripa sådana som försöker smyga sig förbi. Då använder de normalt kortspjut som de stöter ner genom rummets öppning. Alternativt kan en vakt kasta sig ner på motståndarens rygg och angripa med dolk.

Pannlampa

De vanligaste modellerna av högteknologiska pannlampor är utrustade med en glödlampa på 100 watt och drivs av ett minienergipaket som varar i 100 timmar. Bakom lampan sitter en reflektor som ser till att ljuset sprider sig i en kon med ungefär 30 graders bredd.

Nutida pannlampor är oftast försedda med en oljelampa som sprider ett tämligen svagt sken, jämförbart med en 25 watts glödlampa.

Sammanfattning

När du vandrar i ett rubbitnäste så är du automatiskt en fiende eftersom du inte är en av dem. Din lukt och de ljud du förorsakar när du rör dig avslöjar dig omedelbart, även om du befinner dig i beckmörker. De rubbitar som kan strida kommer att försöka bekämpa dig med list och våld. De som inte kan slåss kommer att fly och försöka larma närmaste vakter. Sålunda är du i den mest utsatta position en soldat kan befinna sig i. Du är i fiendeland, i en terräng som fienden kan utan och innan medan du är på okänd mark. Vad du än gör, ge inte upp. Visserligen händer det att rubbitarna tar fångar, men dessa utsätts alltid för hårda förhör. De få pyriska fångar som har utväxlats har ofta varit mycket illa medfarna.

Mad Matt

av Jon Ljunggren

Mad Matt är en äventyrare som har gjort sitt namn vida känt över Europa. Han har varit med om många våldsamma och häftiga äventyr under katastrofåren och utvecklingstiden. Hans djärva, ibland dumdristiga beteende har givit honom hans öknamn.

Matt är reslig, har mörkblont, kortklippt hår och blå ögon, och går klädd i en sliten läderjacka och jeans. Han har en enstörings personlighet och undviker sällskap. Ibland kan han lätta på sin slutenhet och då märker man att han egentligen är en mjuk och vänlig person och blyg till sitt sätt. Men normalt ger han intrycket av att vara en hårdför och obarmhärtig person som mest tänker på sig själv.

I slutet av 2000-talet föddes Matt Rochmann i södra Sverige. De som bodde i hans enklav blev nedfrusna i ett försök att överleva civilisationens undergång. Strax därefter invaderades hans enklav av ett gäng mutantdjur som började plundra och ödelägga anläggningen. Datorn belöt att väcka upp en del av de nedfrusna för att fördriva inkräktarna, men detta misslyckades och endast ett fåtal av dem undkom med livet i behåll. Matt tillhörde dessa. Sedan dess ser Matt med förakt och ibland hat på muterade djur.



Här kan endast hans främsta hjältedåd nämnas i förbigående. Tvekampen med Zorak den Grymme, hövding över Blodsvargarna, ledde till att Matt och hans följeslagare förhindrade att Skandinavien föll under dessa ryska mutanters kontroll. Matt lär också ha besökt Dödens Ö, Jan Mayen i Norska havet, och återvänt, ett dåd som få andra har lyckats med. Matt lär också ha trängt igenom den förbjudna zonen kring Berlin och tagit sig in stadens ruiner, men de flesta tror att detta endast är ett löst rykte, eftersom ingen människa borde överleva den starka strålningen där.

Grundegenskaper

STY	15	SMI	17	MST	16
INT	14	STO	16	ITF	17
PER	16	FYS	18	UTB	11

Klass: NFM
Längd: 189 cm
Vikt: 87 kg

Förflyttning: 5m/sg
Turpoäng: 4
Ryktbarhet: 21

Färdigheter

Personliga
Hoppa 13/135%
Smyga 12/125%
Klättra 17/165%
Simma D
Räkna B
Gömma sig 15/150%
Första hjälpen 13/115%
Finna dolda ting 17/165%
Lyssna 15/150%
Upptäcka fara 12/120%
Bluff 10/100%
Köpslå 10/90%
Övertala 9/95%

Vildmark
Överlevnad: skog 18/130%
Orientering 12/105%
Kamouflage 15/130%
Spåra 13/115%
Rida 12/105%

Högtekno-fordon
Köra motorcykel 10/85%
Köra bil 12/105%
Underhåll: hjulfordon 10/85%

Tjuv
Undre världen 17/120%
Förhöra 10/70%

Lärdom
Teknik 10/70%
Geografi 19/135%

Strid
Pistol 15/130+GC%
Stridskonst 17/145%
Dolk 13/115+GC%
Gevär 18/155+GC%

Språk
Interlingua D/A
Skandiska E/D

Utrustning

Hagelgevär + 50 patroner, pistol (kal .45) + 50 patroner, dolk, 2 patronbälten, 1 regen II, 6 läkedrog III, bildvisir, geigermätare.





Fly, dårar, fly!

Gandalf snavade och föll, grep sig vanmäktigt omkring och gled ner i avgrundsdjupet. Han skrek sin uppmaning, och så var han borta...

SAGAN OM RINGEN
ROLLSPELET

Du vandrar genom den mest fantastiska sagovärld som finns: Midgård, där de dödliga människorna möter de odödliga alverna. Rid med rohirrim på jakt efter Sarumans trupper, träng in i Mörkmårdens dunkla djup och spionera på Saurons fäste Dol Guldûr. Sagan om Ringen: Rollspelet är ett avancerat fantasy-rollspel som utspelar sig i Midgård under Tredje Åldern. Spelarnas rollpersoner tillhör de fria folken, deltagare i den långa kampen mot Skuggan.

INNEHÅLL
Ett regelhäfte
Ett Midgårdshäfte (inkl. ett äventyr)
Ett tabellhäfte (inkl. rollformulär)
Ett äventyrshäfte
Två tärningar

ÄVENTYRSSPEL

Copyright © (1986) Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT" ® och "THE LORD OF THE RINGS" ® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc. USA. Samtliga rättigheter förbehålles.

Klubbspalten

Spelklubben Tid & Rum
söker medspelare i Gnesta/Björnlunda-området till EDD. Erfarna spelledare finns. Kontaktman: Joakim Melin, Hermelinstigen 3, 15400 Gnesta, 0158-11309 (efter kl 16.00).

Staffan Lundkvist och Johan Ahlberg
söker medspelare till Chock, Mutant I och 2, EDD och Warhammer. Adress: Kopparringen 21, 30259 Halmstad, 035-105767.

Martin och Daniel i Örebro
vill ha medspelare till Mutant 1 och 2, EDD och Chock. Hör av dig till Martin Jansson, 019-139524.

Spelklubben Dragons
söker medlemmar i Karlskrona-området, till Drakar och Demoner och Mutant. Kontaktperson: Ken Thörngren, Lagmansgatan 26, 37138 Karlskrona, 0455-12346.

Peter Lundkvist
vill gärna prenumerera på hemmagjorda speltidningar. Adress: Rue Copernic 49 1:er etage, 75016 Paris, Frankrike, telefon: 00933-1 45012561.

Stellan Stenberg
vill gärna byta hemmagjorda äventyr till Mutant 1 och 2, Sagan om Ringen och Drakar och Demoner. Adress: Stjärngatan 13, 62141 Visby, 0498-10896.

Spelklubben Fighting Fantasy
söker spelare i Jönköpingsområdet till Mutant, Drakar och Demoner och Sagan om Ringen. Ring Johan, 036-66355, eller Jimmie, 036-66111.

Nils Ceder
söker rolllspelarkompisar i Helsingborgstrakten. Drakar och Demoner, Boot Hill, Sagan om Ringen m fl. Vill gärna lära sig mer. Adress: Slipstensvägen 10, 25484 Helsingborg, 042-91311.

Daniel Holmgren
vill bli medlem i någon klubb i Uppsala. Han spelar Mutant, EDD och Chock. Adress: Rastvägen 32, 74300 Storvreta, 018-366921.

Thomas Mineur
söker någon som kan lära honom Expertreglerna, helst någon i Stockholms-området. Adress: Komministervägen 33, 16152 Bromma, 08-377814.

Spelklubben The Hobbit
söker medlemmar, miniålder 12 år. De spelar Mutant 1 och 2, Chock, EDD, MERP, Twilight 2000, Call of Cthulhu, Teenage Mutant Ninja Turtles och D&D Basic. Kontaktperson: Fredrik Lofter, Murkelvägen 84, 18400 Åkersberga, 0764-67261.

Nystartade spelklubben Wrecked Bugz
söker spelare och SL i Skara/Vara-området. De spelar EDD, Mutant, Combat Cars och det egna rollspelet Wrecked, men prövar gärna andra spel. Kontaktperson: Magnus Lindskog, Frälsegården, 53500 Kvänum, 0512-92979, eller Kimmo Terästö, Lyckebo, Öttum, 53500 Kvänum, 0511-70074.

Christoffer Petersson
önskar byta hemmagjorda Expertäventyr. Ring 0493-10674.

Spelgruppen King Killers
vill brevväxla med andra grupper och byta äventyr. De spelar Expert Drakar och Demoner. Kontaktperson: Jesper Olsson, Berg 1267, 28500 Markaryd, 0433-10014.

Christer Andersson
söker medspelare i 12–13 årsåldern till EDD, Chock och Sagan om Ringen. Adress: Mårdvägen 1, 72242 Västerås.

Sven-Olof Stefansson
vill byta hemmagjorda äventyr till Expert Drakar och Demoner. Adress: Prästgatan 6, 26093 Torekov.

Spelklubben Black Warriors
söker erfarna medspelare till EDD, Mutant 1 och 2, Chock, Combat Cars och det egna spelet Transmissions. Åldern spelar ingen roll. Kontaktpersoner: Andrea Moroni, Myggdalsvägen 82, 13543 Tyresö, 08-7128774, eller Magnus Årfors, Myggdalsvägen 118, 13543 Tyresö, 08-7426703.

Tolkiensällskapet Forodrim
är en mötespunkt för Tolkienälskare av alla slag. Medlemstidning. Minimiälder 16 år. Skriv till Forodrim, Sundstabacken 8, 10460 Stockholm eller ring Ingela 040-132550 *(Skåne)* Peter 033-56013 *(Västsverige)*, eller Anders 08-825434 *(resten av Sverige)*

Stefan Superti
vill bli medlem i någon klubb. Han spelar Mutant 1 och 2 och han är 11 år. Laduvägen 11, 75247 Uppsala, 018-300639.

Linus Hjern
söker spelare och spelledare i Umeå. Han är 16 år och spelar EDD, Sagan om Ringen, Mutant och Traveller. Trollskogsvägen 8, 90240 Umeå, 090-139598.

Mattias Lundström
söker medspelare/spelledare i 12–15 årsåldern till Mutant 1 och 2, EDD, Chock och eventuellt Sagan om Ringen. Svärmarevägen 22, 24017 S. Sandby.

Spelklubben The Diamond Dragon
spelar EDD, Mutant 1 och 2 och några konfliktspel. Skriv till Andreas Göthager, Madlyckevägen 31, 54200 Mariestad.

Spelföreningen Sir V.Ä.S.
söker spelare och spelledare i Västerås till Drakar och Demoner, Mutant och ev Chock. Sir V.Ä.S. c/o Markus Waltersten, Viksängsgatan 28, 72347 Västerås, 021-138867.

Patrik Frank
byter hemmagjorda äventyr till EDD, Chock, Mutant 1 och 2. Smältostvägen 22, 81137 Sandviken.

Spelklubben The Dwarfs' Society
söker medlemmar i 11-15 årsåldern i Karlskoga. EDD, Mutant 1 och 2, Chock. Klubbtidning "Spelar ingen roll". Peter Nyberg, 0586-32788 eller 0586-55017.

Peter och Jesper
i Linköping söker medspelare till EDD, Mutant 1 och 2, SRR, Chock och en del solospel. Peter 013-153800.

Lars Bjurman
14 år, söker medspelare i Eskilstunaområdet till Mutant, helst erfarna spelare. PL 2442, 64045 Kvicksund, 016-347219.

Spelklubben Dome of the Dragon
spelar EDD, Mutant, Chock, SRR, Ghostbusters, Judge Dredd och Top Secret. Speltidning "Magician". Fredric Gunve, Slingervägen 29, 54400 Hjo, 0503-12350. Fredric Gunve och Claes Kjellberg, Vasagatan 12, 54400 Hjo, 0503-10304, vill också brevväxla med andra spelfreaks.

Staffan Lundkvist
söker medspelare i 13–15 årsåldern till Drakar och Demoner, Chock, Mutant och Warhammer. Kopparringen 21, 30259 Halmstad.

Spelklubben The Black Zombies
söker medlemmar i 11–12 årsåldern. De spelar Drakar och Demoner och Expert. Jens Nilsson, Tynneredsvägen 16B, 42159 Västra Frölunda, 031-479996.

Spelklubben Svarta Katten
vill gärna ha spelare i 10–12 årsåldern. De spelar EDD, Chock, Mutant 1 och 2, SRR, Combat Cars mm. Viktor Markowicz, Linboda väg 77, 12533 Älvsjö, 08-996498.

Ted Nordström
söker spelledare och spelare i Stockholm. Han spelar EDD, Mutant 1 och 2, SRR, Elfquest och Combat Cars. Telefon 08-626737.

Spelklubben Ungoliant
söker äventyr till Sagan om Ringen. Jens Ottosson, Skolgatan 16, 56600 Habo.

KLUBBSPALTEN

Här kan spelare och spelföreningar gratis informera om sin verksamhet. Meningen med Klubbspalten är att tjäna som en kontakttjänst och ett sätt att hitta medspelare.

Notiser till Klubbspalten ska bestå av namn adress eller telefonnummer samt en lista på de spel man ägnar sig åt (högst tio stycken). Dessutom kan man stoppa in ytterligare lämplig information (högst tio ord). Sänd din notis till: *Klubbspalten, Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.*

Olasliga notiser kommer att kastas!
Du måste skicka in en ny notis till varje nummer!

BUTIKS GUIDE

BORÅS



Västsveriges mest välsorterade rollspelsbutik

HOBBY HEAVEN

Alingsåsvägen 10 · 033 - 12 12 10

GÄVLE

Leksakshuset
Nygatan 19, Tel 10 33 60

ALLT!

BUTIKSGUIDE

GÖTEBORG



MALMÖ

C OMPUTER CENTER S PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

Ralaring Trading

SPELBUTIKEN



NU RYCKER VI UT I FÄLT.

På grund av detta blir det nya öppettider.
Mån-Fre 16:30-18:00 Lör 10:00-13:00
ALBREKTSVÄGEN 73 603 50 Norrköping

STOCKHOLM

VUXENSERIER
SF – FANTASY
ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!

ALVGLANS
BOKHANDEL

Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

Skandinaviens största spelsortiment

Ring, skriv eller besök oss.

Vi tar gärna emot postorder

TRADITION

Humlegårdsg. 13 · 11446 Stockholm · 08/619301

VÄLKOMMEN

SUNDSVALL

NYAFFÄR I SUNDSVALL

MIDGÅRD

SPEL
MODELLER
F & SF BÖCKER

KOM IN ELLER HANDLA PÅ POSTORDER
STORGATAN 31 • 85130 SUNDSVALL

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

•

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

o

Vi har även en del engelska spel. T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis	Nallens Leksaker
Vaksalagatan 9	St. Persgatan 16
tel 1426 20	tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

Stort sortiment – låga priser

- Rollspel
- Krigsspel
- Science-fictionspel
- Fantasyspel
- Figurer
- Speltillbehör m m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor m m mot 4:– kr i frimärken.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7
750 02 UPPSALA 018–11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå	Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds

LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

ÖREBRO

VÄLJ *Sahlstens* *när det gäller*

ROLLSPEL

Vi har ett stort sortiment av rollspel, konfliktspel och tillbehör. Både svenska och engelsk/amerikanska.

Sahlstens Hobby och Spel

Kungsgatan 3 · 702 11 örebro · 019 · 11 22 87

En kampanjmodul med fyra deläventyr

SVAVELVINTER

EREB ALTOR VOL. II



Svavelvinter är en modul till Expert Drakar och Demoner och innehåller ett texthäfte, ett karthäfte och en fyrfärgskarta över ön Marjura. I texthäftet finns beskrivningar över Marjura, dess invånare och politiska förhållanden, huvudstaden Arhem, alla viktiga spelledarpersoner och den nekromantikersekten shaguliterna, samt fyra äventyr i vitt skilda miljöer: kvicksilvergruvan Khazad Kvur, guden Kmordas tempel, Cruris gravfält och shaguliternas fäste Järntornet.

Publiceras i april 1987
Cirkapris: 149:-

ÄVENTYRSSPEL®